Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
06/18 · Ausgabe 254 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 06

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

TENNIS WORLD TOUR

Geistiger Nachfolger der Top-Spin-Reihe angespielt

NINTENDO LABO

Nintendos Papp-Konstruktionen im ausführlichen Test

SOUTH PARK

So schlägt sich das derbe Rollenspiel im Test auf der Switch.

E3 2018 AUSBLICK

Von Super Smash Bros. über Metroid bis hin zu Pokémon: Diese Spiele-Knaller erwarten wir auf der Megamesse!

AUF 12 SEITEN

DONKEY KONG

Tropical Freeze im Switch-Test & große Reportage zum Werdegang des berühmten Nintendo-Primaten

mtv top100

samstags 22:00

jetzt im free-tv

the best things in life are

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

In etwa einem Monat ist es schon wieder so weit, dann steigt in Los Angeles die größte Spielemesse des Jahres und natürlich wird auch Nintendo wieder mit vielen spannenden Spiele-Hits vertreten sein. Wenig überraschend steht dieses Jahr *Super Smash Bros.* für die Switch im Zentrum des Messeauftritts des Mario-Konzerns. Doch worauf können sich Fans der Hybridkonsole noch so freuen? Wir gehen dieser Frage in unserem Vorschau-Special nach und verraten euch, mit welchen Spielen wir rechnen, welche nicht so wahrscheinlich sind und welche Ankündigungen wir herbeisehnen. Noch vor der Messe sollen *Tennis World Tour, Street Fighter 30th Anniversary Collection* und *Dillon's Dead-Heat Breakers* erscheinen, die wir alle drei Probe gespielt haben. *Tennis World Tour* schickt sich an, in die Fußstapfen der *Top Spin*-Serie zu treten, die *Street Fighter*-Sammlung liefert derweil die ultimative Nostalgie-Breitseite und das neue *Dillon*-Abenteuer kombiniert actionreiche Kämpfe mit strategischen Tower-Defense-Elementen.

Dass Nintendo für Überraschungen gut ist, das haben die Japaner Ende April mit *Nintendo Labo* erneut eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Das verbindet spaßige Bastelprojekte aus Pappe mit witzigen, wenn auch nicht so umfangreichen Videospielerfahrungen und garniert das Ganze mit richtig viel Kreativität. Wie gut die ersten beiden *Nintendo Labo*-Sets letztlich gelungen sind, klären wir extra ausführlich in unserem Test-Bereich ab. Außerdem widmen wir auch dem berühmtesten Primaten der Videospielgeschichte viel Aufmerksamkeit in dieser Ausgabe. Zum einen testen wir *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* für Switch und zum anderen beleuchten wir die interessante Historie des ruppigen Affen in einer riesigen Reportage auf satten acht Seiten! Ebenfalls im Test haben wir *South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe*, das den Humor und den Stil der skandalösen TV-Serie perfekt einfängt und in ein Rollenspielgewand verpackt.

Zu guter Letzt sollten Fans von Samus Aran einen Blick in den Retro-Bereich werfen, wo wir *Metroid Prime 2: Echoes* behandeln und natürlich erwarten euch auch wieder zahlreiche Tests zu aktuellen Download-Spielen und viele interessante Beiträge von unseren Lesern im Community-Abschnitt des Heftes.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

E3 2018 AUSBLICK (Vorschau)

Seite 14

Was für Hits hat Nintendo diesmal im Gepäck? Lest unsere Einschätzung!

DONKEY KONG (Test + Reportage)

Seite 46 + 50

Alles zur Switch-Fassung von *Tropical Freeze* und DKs bewegter Historie.

NINTENDO LABO (Test)

Seite 34

Wir unterziehen Nintendos Pappe-Schöpfungen einem Intensivtest.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Zahl des Monats:**
  7 – so viele Stunden hat es gedauert, bis wir alle Konstrukte des *Nintendo Labo Multi-* und *Robo-Sets* zusammengebaut hatten. So viel Vorbereitungszeit für einen Test hatten wir bisher wohl noch nie.
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Das meiste Interesse weckte diesen Monat eindeutig *Nintendo Labo*. Ursprünglich wollte Johannes die innovative Pappe von Nintendo einem Test unterziehen, doch leider wurde aus gesundheitlichen Gründen nichts daraus. Und während Katha und Lukas mit dem Test beschäftigt waren, gab es immer wieder neugierige Blicke von anderen Redaktionsmitgliedern.
- **Nicht kleinzukriegen:**
  Obwohl er wegen einer OP die gesamte Produktionszeit dieser Ausgabe angeschlagen war, hat es sich Johannes nicht nehmen lassen, zumindest ein wenig mitzuhelfen. Daher hat er auch den Test du *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* übernommen. Das ist echter Kampfgeist!

DAS TEAM

HEFTINHALT 06/2018

VORSCHAU | E3 2018
– ALLES BLICKT GEPSANNT AUF NINTENDO!

LUKAS
Schon sehr bald steht uns mit der E3 wieder eine sehr spannende Zeit ins Haus. Diese Spiele erwarten wir dieses Jahr auf der Messe.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

E3 2018 –
Alles Blickt gespannt auf Nintendo! ... 14
Most Wanted & Charts 12

Switch

Bloodstained:
Ritual of the Night 24
Street Fighter
30th Anniversary Collection 22
Tennis World Tour 18

3DS

Dillon's Dead-Heat Breakers 26

TEST

Meinungsmache 30
Termine 32
Top-Spiele 62
Wertungen & Team 28

Switch

Don't Starve Switch Edition (eShop) ... 71
Donkey Kong Country:
Tropical Freeze 46
Infernium (eShop) 74
Lode Runner Legacy (eShop) 72
Manticore – Galaxy on Fire (eShop) ... 70
Masters of Anima (eShop) 75
Nintendo Labo: Multi-Set 34
Nintendo Labo: Robo-Set 38
Nintendo Labo:
Diese Sets wünschen wir uns 42
Regalia:
Of Men and Monarchs (eShop) 76
South Park:
Die rektakuläre Zerreißprobe 58

REPORTAGE & SPECIAL

Donkey Kong: Die bewegte Geschichte des affenstarken Nintendo-Helden 50

ONLINE

Nintendo eShop 70

RETRO

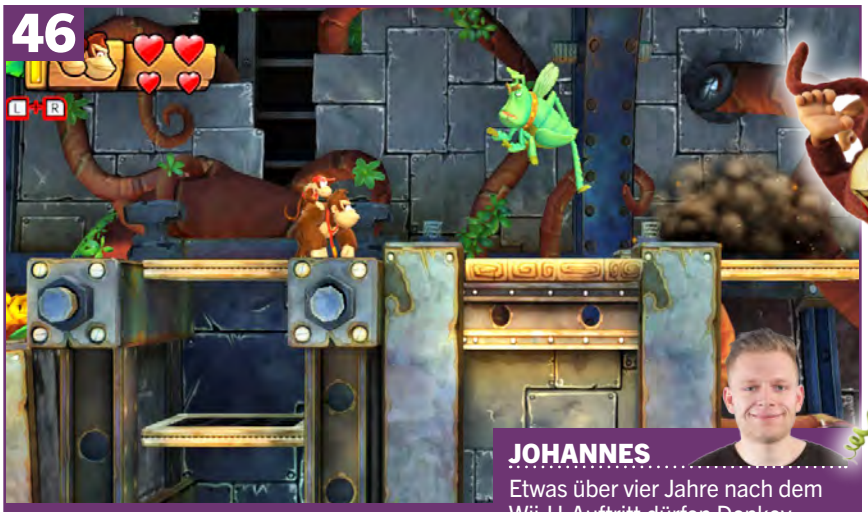
Metroid Prime 2: Echoes 78
N-ZONE Zeitreise 82

COMMUNITY

Interaktiv 84
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96



46

TEST | DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

JOHANNES
Etwas über vier Jahre nach dem Wii-U-Auftritt dürfen Donkey Kong und Freunde jetzt auch auf der Switch ran. Zum Glück!

34

TEST | NINTENDO LABO

KATHARINA
Eines ist absolut sicher: Mit den *Labo*-Sets beweist Nintendo wieder mal verdammt viel Kreativität. Doch lohnt sich der Kauf?

58

TEST | SOUTH PARK: DIE REKTAKULÄRE ZERREISSPROBE

VIKTOR
Wenn ihr schon immer mal in eine *South Park*-Folge eintauchen wolltet, ist dieses humorige Rollenspiel genau das Richtige.

Alle Titel der Ausgabe

Banner of Maid, Start ... 09
Bayonetta 3, Vorschau ... 16
Bloodstained: Ritual of the Night, Vorschau ... 24
Dark Souls Remastered, Start/Vorschau ... 09/16
Dillon's Dead-Heat Breakers, Vorschau ... 26
DK Jungle Climber, Reportage ... 57
DK King of Swing, Reportage ... 57
Don't Starve Switch Edition, Online ... 71
Donkey Kong, Reportage ... 51
Donkey Kong 3, Reportage ... 54
Donkey Kong 64, Reportage ... 55
Donkey Konga, Reportage ... 56
Donkey Kong Country, Reportage ... 54
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest, Reportage ... 55
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!, Reportage ... 55
Donkey Kong Country Returns, Reportage ... 56
Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Test/Reportage ... 46/57
Donkey Kong Jet Race, Reportage ... 56
Donkey Kong Jr., Reportage ... 53
Donkey Kong Jungle Beat, Reportage ... 56
Donkey Kong Land, Reportage ... 54
Donkey Kong Land 2, Reportage ... 55
Donkey Kong Land 3, Reportage ... 55
Dragalia Lost, Start ... 08
Guilty Gear XX Accent Core Plus R., Start ... 09
Icey, Start ... 08
Infernium, Online ... 74
Lode Runner Legacy, Online ... 72
Manticore – Galaxy on Fire, Online ... 71
Mario Tennis Aces, Vorschau ... 16
Mario vs. Donkey Kong, Reportage ... 57
Masters of Anima, Online ... 75
Metroid Prime 2: Echoes, Rubrik ... 78
Metroid Prime 4, Vorschau ... 16
Nintendo Labo: Multi-Set, Test ... 34
Nintendo Labo: Robo-Set, Test ... 38
Octopath Traveler, Vorschau ... 16
Pokémon für Switch, Vorschau ... 16
Regalia: Of Men and Monarchs, Online ... 76
South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe, Test ... 58
Street Fighter 30th Anniversary Collection, Vorschau ... 22
Super Meat Boy Forever, Vorschau ... 16
Tennis World Tour, Vorschau ... 18
The Wonderful 101, Start ... 10
The World Ends With You – Final Remix, Vorschau ... 16
Travis Strikes Again: No More Heroes, Vorschau ... 16
Wolfenstein 2: The New Colossus, Vorschau ... 16
Yoshi für Switch, Vorschau ... 16

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

ZAHLEN VON DER INVESTORENKONFERENZ

Industrie Glänzende Verkäufe und rosige Zukunftsaussichten für Nintendo.

Ende April war es wieder einmal so weit: Nintendo stand im Rahmen einer Investorenkonferenz seinen Aktionären Rede und Antwort. Und auch, wenn Spieleankündigungen in diesem Rahmen eher selten sind und diesmal gar kaum eine Rolle spielten, so gibt es doch zahlreiche spannende Neuigkeiten rund um Nintendo zu berichten, die wir auf den folgenden zwei Seiten erörtern. Natürlich ungemein interessant: Wie sehen die Verkaufszahlen der Switch sowie ihrer Spiele der vergangenen Monate aus? Nun, Nintendos Hybrid-Konsole wurde seit dem Launch satte 18 Millionen Mal an den Handel ausgeliefert. Angesichts der Tatsache, dass die Konsole auch heute noch des Öfteren ausverkauft ist, lässt das auch auf sehr gute Verkaufszahlen an die Endkunden schließen. Der Nintendo 3DS steht mit 72 Millionen ausgelieferten Einheiten auch sehr gut da. Auf Software-Seite landeten insgesamt weit über 63 Millionen Switch-Titel in den Spielerhänden dieser Welt. Mit über zehn Millionen verkauften Einheiten führt *Super Mario Odyssey* die Liste an, dicht gefolgt von *Mario Kart 8 Deluxe* und *Zelda: Breath of the Wild*. Von April 2017 bis März 2018 betrug Nintendos Nettoumsatz dank all dieser und weiterer Erfolge somit satte acht Milliarden Euro. Beeindruckend! Im aktuellen Fiskaljahr (vom 1. April 2018 bis zum 31. März 2019) will Nintendo insgesamt 20 Millionen Switch-Konsolen und 100 Millionen Switch-Spiele verkaufen.

SHUNTARO FURUKAWA WIRD NEUER NINTENDO-PRÄSIDENT

Industrie … und auch in der Chefetage von Nintendo of Europe gibt es jede Menge Bewegung.

Satoru Shibata

Shuntaro Furukawa

Nach zweieinhalb Jahren ist schon wieder Schluss: Tatsumi Kimishima tritt als Präsident von Nintendo zurück. Kimishima übernahm die Führerschaft über den Mario-Konzern Ende 2015 nach dem krankheitsbedingten Tod seines langjährigen Vorgängers Satoru Iwata. Schon damals gab der 68-jährige, ehemalige Banker an, für den Posten nur temporär zur Verfügung zu stehen. Die Bilanz seiner zweieinhalb Jahre an der Unternehmensspitze kann sich allerdings durchaus sehen lassen. Mit der Nintendo Switch hat sich Nintendo nach dem Wii-U-Flop wieder als eine Größe auf dem Spielemarkt etabliert und auch der Nintendo 3DS läuft weiterhin blendend. Nun aber folgt der angekündigte Abschluss der kurzen Ära – und das Zepter nimmt stattdessen Shuntaro Furukawa in die Hand. Der 46-Jährige ist seit 24 Jahren bei Nintendo angestellt und startete seine Karriere in der Buchhaltung der deutschen Niederlassung des Unternehmens. Ab 2010 stieg er innerhab des Konzerns auf und war unter anderem für das Global Marketing zuständig sowie in die Entwicklung der Switch involviert. Ab 2012 fungierte er zudem als Outside Director der Pokémon Company. Als Präsident plant er, das Unternehmen voranzubringen und die richtige Balance zwischen Originalität und Flexibilität zu finden. Darüber hinaus will er – trotz allen Respekts vor deren Leistungen – auch nicht davor zurückschrecken, im Notfall die Konfrontation mit Unternehmensgrößen wie Shigeru Miyamoto zu suchen. Außerdem ist zu erwarten, dass Furukawa in den unregelmäßig ausgestrahlten Nintendo-Direct-Videos eine größere Rolle spielen wird: Kimishima trat dort gar nicht auf, Iwata zwar regelmäßig, sprach aber nur sehr gebrochenes Englisch. Furukawa spricht die englische Sprache hingegen fließend. Der für Ende Juni angesetzte Führungswechsel ist übrigens nicht die einzige Bewegung auf höchster Nintendo-Ebene: Satoru Shibata, bisher noch Präsident und CEO von Nintendo of Europe, wechselt zurück nach Japan und wird dort Director. Wer ihm in sein Büro in Frankfurt nachfolgen wird, wurde noch nicht öffentlich kommuniziert. Innerhalb des Japan-Büros wird Masao Yamazaki neben Shibata ebenfalls Director und Yoshiaki Koizumi, Hajime Murakami sowie Takashi Tezuka fungieren fortan als Executive Officers. Insgesamt gibt es über zehn Neu- oder Umbesetzungen bei den hohen Positionen.

3DS WIRD ÜBER 2019 HINAUS UNTERSTÜTZT

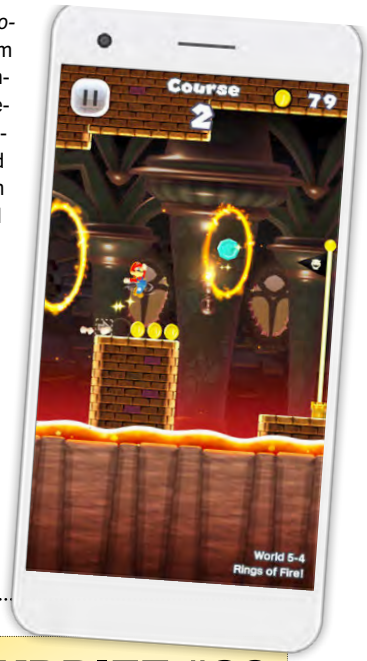
3DS Den betagten Handheld hat der Mario-Konzern noch nicht abgeschrieben.

Spätestens seit der Ankündigung der Nintendo Switch wartet die Nintendo-Gemeinde nur darauf, dass der Mario-Konzern den altersschwachen Handheld in den Ruhestand schickt. Aber mitnichten: Die Neuankündigungen für das Gerät hören nicht auf – und auf der Investorenkonferenz sicherte Nintendo 3DS-Besitzern nun eine Unterstützung des Geräts über das Jahr 2019 hinaus zu. 72 Millionen ausgelieferte Geräte und eine nach wie vor aktive Spielerschaft sprechen eine klare Sprache. Switch-Besitzer müssen sich also damit abfinden, dass ihnen *Luigis Mansion*, *WarioWare Gold* und Co. vorerst vorenthalten bleiben.

NINTENDO: MOBILE-GESCHÄFT BLEIBT RELEVANT

Mobile Der Einstieg in die Welt der Handy- und Tablet-Spieleentwicklungen hat sich gelohnt.

Mit *Super Mario Run*, *Fire Emblem Heroes*, *Animal Crossing: Pocket Camp*, dem (nicht direkt von Nintendo veröffentlichten) *Pokémon Go* sowie weiteren kleineren Entwicklungen ist Nintendo seit einiger Zeit am Mobile-Markt aktiv – und erfolgreich: Die Nutzerzahlen bleiben konstant hoch oder steigen sogar und selbst das ursprünglich finanziell wenig berauschende *Super Mario Run* hat sich inzwischen als Dauerbrenner etabliert. Es ist also wenig überraschend, dass Nintendo dem neuen Geschäftsfeld treu bleiben will. Einerseits sollen die vorhandenen Projekte mit neuem Content bestückt werden, andererseits stehen auch schon neue Titel in den Startlöchern – etwa *Mario Kart Tour* oder das bereits angeteaserte *The Legend of Zelda* für unterwegs.



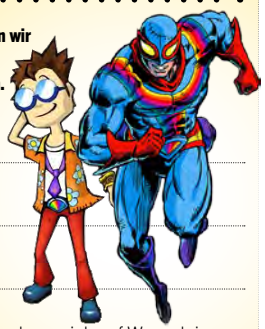
SWITCH ONLINE PREIS UND START

Switch Es gibt Neuigkeiten zum Online-Service auf der Nintendo Switch.

Während Xbox- und Playstation-Spieler bereits daran gewöhnt sind, monatlich Gebühren für das Online-Spielen zu entrichten (worüber PC-Spieler nur lachen), wurden Nintendo-Fans von diesen Kosten bislang verschont. Bereits letztes Jahr kündigte Nintendo jedoch an, ebenfalls ein Stück von diesem saftigen Kuchen abhaben zu wollen. Nun sind erste Details zu Nintendo Switch Online bekannt geworden, darunter etwa der Preis. Ab dem 01. September 2018 kostet euch das Online-Spielen zwischen 3,99 Euro (ein Monat), 7,99 Euro (drei Monate) und 19,99 Euro für ein ganzes Jahr Online-Zocken. Zusätzlich möchte Nintendo die zahlende Kundschaft mit „kostenlosen" SNES- und NES-Klassikern auf die Server locken. Welche Spiele in der Auswahl enthalten sein werden, sollte jedoch erst Anfang Mai bekanntgegeben werden – und damit zu spät, um die Information noch vor Redaktionsschluss unterzubringen. Von vielen Spielern als zusätzliches Service-Angebot gewünscht sind Features wie Cloud-Speicher, der Verzicht auf P2P-Verbindungen bei Online-Spielen oder (Sprach-)Chat-Funktionen. Noch ist Skepsis angebracht: Bislang hat sich Nintendo nicht als sonderlich fähig oder innovativ bewiesen, was den Umgang mit Online-Angeboten und -Mechaniken betrifft.

N-ZONE-STECKBRIEF #32

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.



NAME:
Nick/Captain Rainbow

ERSTER AUFTRITT:
Captain Rainbow (Japan-exklusiv)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Captain Rainbow

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Nick, eigentlich ein unscheinbarer junger Mann, kann sich auf Wunsch in sein Superhelden-Alter-Ego Captain Rainbow verwandeln. In dieser Gestalt ist er deutlich größer und wehrt sich mithilfe eines Jo-Jos gegen Bösewichte.

KURZBIOGRAFIE:
Nick ist Star einer Fernsehsendung, in der er in seiner Captain-Rainbow-Gestalt für Unterhaltung sorgt. Allerdings gehen zu Beginn des Spiels die Einschaltquoten in den Keller, woraufhin er sich auf eine Insel begibt, die ihm angeblich Wünsche erfüllen kann. Jedoch ist das Eiland nicht so ungefährlich wie gedacht und er muss nicht nur Rätsel lösen, sondern als Captain Rainbow auch Bösewichte bezwingen. Außerdem trifft er auf der Insel auf zahlreiche Nintendo-Figuren, die im Laufe der Jahre an Relevanz verloren haben, etwa Birdo, Little Mac, Tracy/Geierwally aus *The Legend of Zelda: Link's Awakening* oder den Teufel aus *Devil World*. Ihnen muss er bei seinen Wünschen helfen, um seinen eigenen Wunsch, wieder berühmt zu werden, vorantreiben zu können und erfolgreich von der Insel in die Zivilisation zurückzukehren.

TRIVIA:
In der Questreihe, in der Nick Birdo helfen muss, geht es darum, festzustellen, ob die Kult-Figur aus *Super Mario Bros. 2* eine Frau oder ein Mann ist – Birdo behauptet Ersteres. Um den Beweis zu erbringen, untersucht Nick Birdos Zimmer und findet dort einen Gegenstand, der offenbar eindeutig beweist, dass Birdo nicht lügt. Obwohl das entsprechende Objekt nicht gezeigt wird, wird heftig angedeutet, dass es sich dabei um einen Vibrator handelt.

IMMER MEHR DIGITALVERKÄUFE

Switch/3DS Der Trend geht in Richtung online: downloaden, statt im Laden zu kaufen.

Immer mehr Spieler kaufen Titel im Netz anstatt als physikalische Version im Laden. Darüber gab die Investorenkonferenz bei Nintendo Aufschluss. So wurden im letzten Fiskaljahr etwa 450 Millionen Euro durch Digitalverkäufe generiert – das ist ein neuer Rekord. Allerdings ist dabei zu bedenken, dass viele Titel, vor allem kleinere Indie-Entwicklungen, gar nicht als Retail-Fassung im Laden erhältlich sind und ausschließlich online angeboten werden. Dazu kommen digitale Erweiterungen wie DLCs, In-Game-Käufe oder andere Boni sowie diverse Rabattaktionen, die Ladenpreise gelegentlich unterbieten. Natürlich fällt ebenfalls ins Gewicht, dass das Herunterladen von Inhalten auf der Switch deutlich komfortabler und schneller funktioniert als noch auf der Wii U oder auf dem Nintendo 3DS und deshalb mehr Spieler diese Möglichkeit nutzen.

DRAGALIA LOST EROBERT HANDYS

Mobile Ein neues Smartphone-Game von Nintendo!

Dragalia Lost ist erstmal eher kein Name, den man mit Nintendo verbindet. Kein Wunder, schließlich gab es den Markennamen *Dragalia Lost* bis vor Kurzem nicht einmal! Bei dem Mobile-Game handelt es sich um eine Neuschöpfung, die in Zusammenarbeit von Nintendo und dem Entwickler Cygames entsteht. In asiatischen Gefilden können sich Interessierte bereits jetzt registrieren, der Startschuss soll im Sommer fallen. Gut möglich, dass das storygetriebene Handy-Rollenspiel im Laufe des Jahres auch bei uns veröffentlicht wird – von drei der Charaktere sind zumindest schon englische Namen bekannt. In *Dragalia Lost* erkunden mehr als 60 niedliche Helden und Heldinnen eine bunte Fantasy-Welt voller Monster, denen sie sich in Echtzeitkämpfen stellen. Gesteuert wird *Dragalia Lost* klassisch mit Wischen und Tippen auf dem Touchscreen von Tablets und Smartphones. Wie das Bezahlmodell aussehen soll, ist hingegen noch nicht bekannt. Als Plattformen stehen iOS- und Android-Geräte fest.

LOOTBOXEN-URTEIL GEFÄLLT

Industrie In den Niederlanden gelten Lootboxen nun als Glücksspiel.

In vielen Spielen kann man Lootboxen erwerben, virtuelle Überraschungstüten. Inzwischen haben sich mehrere Länder mit der Lootbox-Thematik beschäftigt, die Niederlande sind sogar zu dem Schluss gekommen, dass Lootboxen in bestimmten Fällen tatsächlich Glücksspiel darstellen. Bei vier Spielen stellte die holländische Glücksspielbehörde Verstöße gegen gesetzliche Bestimmungen zu Wetten und Glücksspiel fest, unter anderem da die Inhalte teilweise weiterverkauft werden. Betroffen sind die Titel *FIFA 18*, *Rocket League*, *DOTA 2* und *PUBG*, deren Entwickler eine Frist von einem Monat Zeit haben, um die Lootbox-Mechanik zu entfernen.

ICEY ERSCHEINT IN KÜRZE AUF SWITCH

Switch Der 2D-Sidescroller *Icey* steht bald zum Download bereit.

Die Eisheiligen kommen! Im Mai wird es ja bekanntermaßen oft noch einmal richtig kalt und auf der Switch hängt der Kälteeinbruch wahrscheinlich mit der Veröffentlichung des 2D-Sidescrolles *Icey* zusammen. Dabei verkörpert ihr die gleichnamige Protagonistin und folgt den Anweisungen des allwissenden Erzählers – oder trefft eigene Entscheidungen und kommt so zu einem anderen Ende. Auf Steam ist der Sidescroller bereits seit zwei Jahren erhältlich. Die Entwickler nannten zwar keinen genauen Termin, aber gut möglich, dass *Icey* schon zum Download im Online-Shop bereitsteht, wenn ihr diese Zeilen lest.

Auf der Suche nach der Wahrheit: Die Story von *Icey* ist rätselhaft.

DARK SOULS WURDE VERSCHOBEN

Switch *Dark Souls Remastered* und das Solaire-Amiibo verspäten sich.

Groß war die Freude der Nintendo-Fans, als Anfang des Jahres *Dark Souls Remastered* für die Switch angekündigt wurde. Allerdings gab Publisher Bandai Namco nun bekannt, dass der Release-Termin Ende Mai nicht gehalten werden kann – dies betrifft nicht nur das Spiel an sich, sondern auch die Amiibo-Figur Solaire of Astora. Der Netzwerk-Stresstest verschiebt sich ebenfalls auf einen unbestimmten Zeitpunkt. *Dark Souls Remastered* auf der Switch soll nun „im Sommer" veröffentlicht werden. Der Grund für die Verschiebung sind offenbar technische Probleme: Womöglich läuft *Dark Souls Remastered* auf der Switch nicht so rund wie auf PS4 und Xbox One. Inhaltlich wird es keine Änderung zum Original aus dem Jahr 2011 geben, die Framerate und Optik aber werden auf Vordermann gebracht und die Online-Spielerhöchstzahl erhöht. Im Tablet-Modus auf der Switch soll der Titel in 720p aufgelöst werden, auf dem Fernseher hingegen sogar in Full HD, also in 1080p.

GUILTY GEAR KOMMT AUF DIE SWITCH

Switch Schon etwas älter, aber immer noch gut: *Guilty Gear* kommt auf die Switch.

Der ganze Name des Prügelspiels, das ursprünglich im Jahr 2012 in Arcade-Hallen sein Debüt feierte, lautet *Guilty Gear XX Accent Core Plus R*. Das ist nicht besonders eingängig, aber der Titel passt gut zum Inhalt: Die 2D-Beat-'em-Up-Serie von Arc System Works ist technisch anspruchsvoll und richtet sich an die Experten und Kenner des Genres – und an die, die es werden möchten. Angekündigt wurde die Portierung auf die Switch im Rahmen der Nexon Developers Conference 2018 Ende April in Südkorea. Ein Release-Termin ist noch nicht bekannt. Mit dem Konsolendasein hat *Guilty Gear XX* schon jede Menge Erfahrungen gesammelt, innerhalb der letzten Jahre erschien das Spiel unter anderem auf PS Vita und der Xbox 360. Die Kämpferriege umfasst mehr als 20 Teilnehmer.

VALVE WIRD PARTNER VON CAMPO SANTO

Industrie Die *Firewatch*-Entwickler schließen sich Industriegigant Valve an.

Mit dem atmosphärischen Adventure *Firewatch* (das bald für Switch erscheinen soll) gelang den Indie-Entwicklern von Campo Santo im Jahr 2016 ein echter Überraschungserfolg. Auf der E3 im letzten Jahr kündigte das Studio ein neues Werk an: *In the Valley of Gods*, ein Adventure mit zwei Frauen in der Hauptrolle, die in Ägypten nach einem Schatz suchen. Nun gaben Valve und Campo Santo bekannt, dass das Indie-Team Teil des Steam-Betreibers und *Half Life*-Erfinders Valve wird, der folglich auch den Job als Publisher übernehmen wird. Alle Mitarbeiter sollen ihren Arbeitsplatz behalten und die Zukunft von *In the Valley of Gods* soll gesichert sein. Erscheinen wird das Zweitwerk von Campo Santo voraussichtlich erst im nächsten Jahr. Vorerst ist nur eine Umsetzung für PCs geplant.

VALVE®

CAMPO SANTO

Groß und klein gesellt sich gern: Campo Santo ist nun Teil von Valve.

TAKTIK-RPG BANNER OF MAID AUF DER SWITCH

Switch Das Taktik-Rollenspiel *Banner of Maid* erscheint auf der Switch.

Die französische Revolution dient als Setting für das Taktik-Rollenspiel *Banner of Maid*, das noch in diesem Jahr unter anderem auf der Switch erscheinen wird, wie die Entwickler über Youtube bekannt gaben. Protagonistin ist Pauline Bonaparte, eine Absolventin der Militärakademie und Schwester von Napoleon Bonaparte höchstpersönlich. Im Verlauf des Abenteuers tauchen weitere namhafte Figuren wie Marie Antoinette und Louis Desaix auf. Mit der historischen Genauigkeit nehmen es die Entwickler CE-Asia offenbar nicht allzu genau, dafür erwartet Taktik-Freunde klassische, anspruchsvolle Rundenstrategie aus der Iso-Perspektive.

Pauline ist eine versierte Strategin – und die Schwester von Napoleon!

THE WONDERFUL 101 AUF SWITCH?

Switch Platinum Games befindet sich angeblich in Gesprächen mit Nintendo.

The Wonderful 101 von Platinum Games (*Bayonetta*, *Vanquish*) ist ein Geheimtipp auf der Wii U. Bereits mehrmals hat das japanische Entwicklerstudio angedeutet, an einer Umsetzung für die Switch interessiert zu sein, allerdings folgte nie eine offizielle Aussage oder gar eine Ankündigung. Nun könnte die Verwirklichkung des Traums jedoch tatsächlich näher rücken, denn Platinum Games befindet sich gerüchteweise in Verhandlungen mit Nintendo zur Portierung des Action-Spiels auf die Switch. Zu den japanischen Kollegen dürfte Platinum Games ohnehin einen guten Draht haben, immerhin arbeitete das Studio schon bei *Bayonetta 2* eng mit Nintendo zusammen, *Bayonetta 3* ist ebenfalls Teil einer Exklusiv-Partnerschaft zwischen Nintendo und Platinum Games. Auf der Entwicklermesse Reboot Develop 2018 fragten Inaba und Kamiya beim Publikum nach dem Interesse an einer Portierung von *The Wonderful 101*. Angeblich begannen sämtliche Gäste vor Begeisterung zu klatschen!

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1111: In *Animal Crossing: New Leaf* hat man eine besondere Möglichkeit, den geheimen Song Totakas zu hören. Hierzu ist es ausnahmsweise mal gut, eine langsame Internetverbindung zu haben. Nur so kann man während des Verbindungsaufbaus nach einiger Zeit Totakas Melodie hören. Ein interessantes Versteck!

1112: Donkey Kong spielt eine nicht zu verachtende Rolle in *Super Mario Odyssey*. So ist die Metropole New Donk City eindeutig nach ihm benannt, außerdem stellt dort sein Entführungsopfer Pauline aus dem originalen *Donkey Kong* die Bürgermeisterin dar. Darüber hinaus sind viele Straßennamen oder Läden nach Charakteren aus dem DK-Universum benannt, wie etwa „Diddy's Mart", „Candy's Cafe", „Dixie Theater", „Squarks Park", „Cranky Avenue" oder „Expresso Espresso". Abgesehen davon bekämpft man die Pixel-Version des Primaten und sieht in der ganzen Stadt verteilt Schriftzüge und Artworks des Arcade-Titels.

1113: Die E3-Demo zu *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* spielte beim Titelbildschirm noch einen anderen Track als die finale Version ab. Hier spielte kurioserweise die Melodie, welche im fertigen Spiel in Funky Kongs Laden zu hören ist.

1114: Der Klassiker *Super Mario Bros.* wurde in Japan an einem Freitag, den 13. veröffentlicht. Pech hat das unserem Klempner aber nicht gebracht. Über den genauen Release-Zeitpunkt der US-Version ist man sich bis heute unschlüssig, nirgends scheint das Datum tatsächlich festgehalten worden zu sein. Nicht einmal das Jahr steht fest. 1985 oder 1986? Mysteriös!

1115: Der Nintendo DS war der erste Handheld mit zwei Bildschirmen!? Falsch: Nintendo selbst veröffentlichte ab 1984 mehrere *Game & Watch*-Geräte mit zwei Bildschirmen! Das erste davon war *Mario Bros.*, welches durch die zwei nebeneinander befindlichen Bildschirme 2-Spieler-Duelle ermöglichte.

1116: Nutzt man die Amiibo-Figur Qbby, welche niemals außerhalb Japans veröffentlicht wurde, in *Kirby: Battle Royal*, so erhält man auch in unserer Spieleversion eine Kopfbedeckung des quadratischen *BoxBoy*-Protagonisten.

1117: *Mario Factory* sollte ein SNES-Titel mit Maus- und Tastaturunterstützung werden. Das Spiel stellt eine erste Version von *Super Mario Maker* dar, also einen Level-Baukasten, sogar mit der Möglichkeit, Level online hochzuladen. Das Projekt war damals jedoch etwas zu ambitioniert und wurde Jahre später wieder aufgegriffen.

1118: Im Japan-exklusiven Jump&Run *Densetsu no Starfy* kann man einen besonderen Schatz auffinden: Die Mütze von Luigi!

1119: Der verrückte Krankfried aus dem Bohnenland, einer der wichtigsten Charaktere aus den *Mario&Luigi*-RPGs, besitzt ausschließlich in den deutschen Versionen einen Sprachfehler und stottert. In anderen Versionen dagegen fehlt diese Eigenschaft.

1120: Der ungewöhnliche Spin-off-Titel *Pokémon Conquest* spielt in der Ransei-Region, die ans Japan der Sengoku-Zeit erinnert.

MOBILE GAMES CHECK

powered by honor

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

LIVE STREAM
NÄCHSTER TERMIN
30.05.
AUF PC-GAMES-FACEBOOK

ANZEIGE

SKYFORCE RELOADED

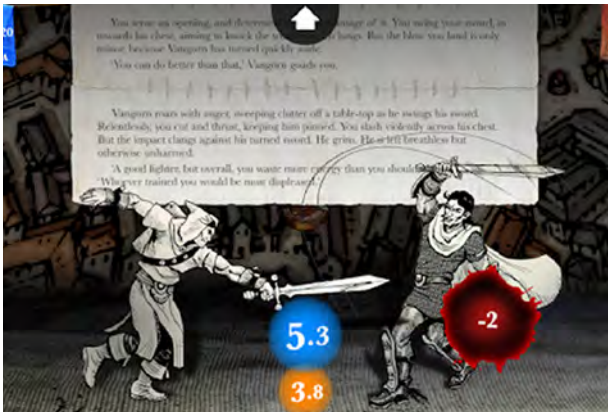
Ein Action-Kracher

Skyforce Reloaded lässt es krachen. Der Vertical Shooter wirft uns zahllose Widersacher entgegen, die wir mit unserem fliegenden Kampfschiff vom Himmel blasen dürfen. Die Erzählung ist dermaßen rudimentär, dass man beinahe von einer Karikatur einer Story sprechen könnte. Ein heldenhafter Pilot rettet die Welt – das war's. Und es ist auch herzlich egal, denn *Skyforce* lebt von seinem hervorragenden Gameplay: tolle Arcade-Action, Gegnermassen, schicke Levels und knackige Bosskämpfe. Das vertikal durchrollende Schlachtfeld wird nie langweilig und der saftige Schwierigkeitsgrad motiviert. Für die zunehmenden Herausforderungen verbessern wir unser Schiff mit Schilden, Lasern und dicken Superwaffen und entwickeln uns von der interstellaren Klapperkiste zum waffenstarrenden Sternenzerstörer. *Skyforce Reloaded* lässt den Smartphone-Bildschirm brennen. Und mehr als einmal hört man sich sagen: „Eine Runde geht noch!".

Genre:	Action
Entwickler:	Infinite Dreams
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

SORCERY!

Spielgewordene Literatur



Ein Spiel wie für das Smartphone gemacht. Das Adventure nach der literarischen Vorlage von Steve Jackson überzeugt auf ganzer Linie. *Sorcery* ist wirklich toll erzählt, brillant animiert und mit einer eingängigen Steuerung ausgestattet. Irgendwo zwischen interaktivem (englischsprachigen!) Roman und Rollenspiel, verlieren wir uns in einer vielschichtigen Fantasy-Welt. Viel Spaß macht das ausgeklügelte Zaubersystem, bei dem wir über Buchstabenkombinationen Sprüche mit mannigfaltigen Effekten auslösen können. Für Wiederspielwert oder einfach die Korrektur früherer Entscheidungen sorgt das angenehme Feature, die Zeit zurückdrehen zu können. Unmengen von NPCs, hervorragende Dialoge und eine lohnende Ausrüstungs-Progression lassen die Stunden im Spiel wie im Flug vergehen. Und eines ist sicher: Wir bedauern keine Minute davon!

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Inkle
Plattform:	Android
Preis:	5,49 Euro
WERTUNG	★★★★★

PLAGUE INC.

Virales Vergnügen

Nur noch kurz die Welt retten? Von wegen! Bei *Plague Inc.* geht es um das genaue Gegenteil: Spielziel ist es, die gesamte Menschheit auszurotten. Dafür versuchen wir, das perfekte Virus zu erschaffen, das ausgehend von Patient Null die komplette Weltbevölkerung infizieren soll. Gespielt wird so lange, bis auch der letzte Erdenbürger das Zeitliche segnet. Was makaber klingt, ist tatsächlich ein fesselndes Smartphone-Spiel. Denn die perfekte Pandemie zu erschaffen, stellt sich als äußerst schwierige Aufgabe heraus. Wir müssen fleißig forschen, unser Virus immer wieder mutieren lassen und sollten dabei möglichst unter dem Radar fliegen. Denn erregt unsere Seuche zu viel Aufmerksamkeit, fängt diese dreiste Menschheit doch glatt an, nach Heilmitteln zu suchen und die Ausbreitung zu unterbinden. Wer über das moralische Dilemma, die eigene Spezies auszurotten, hinwegsehen kann, wird seine morbide Freude an dieser komplexen Simulation haben.

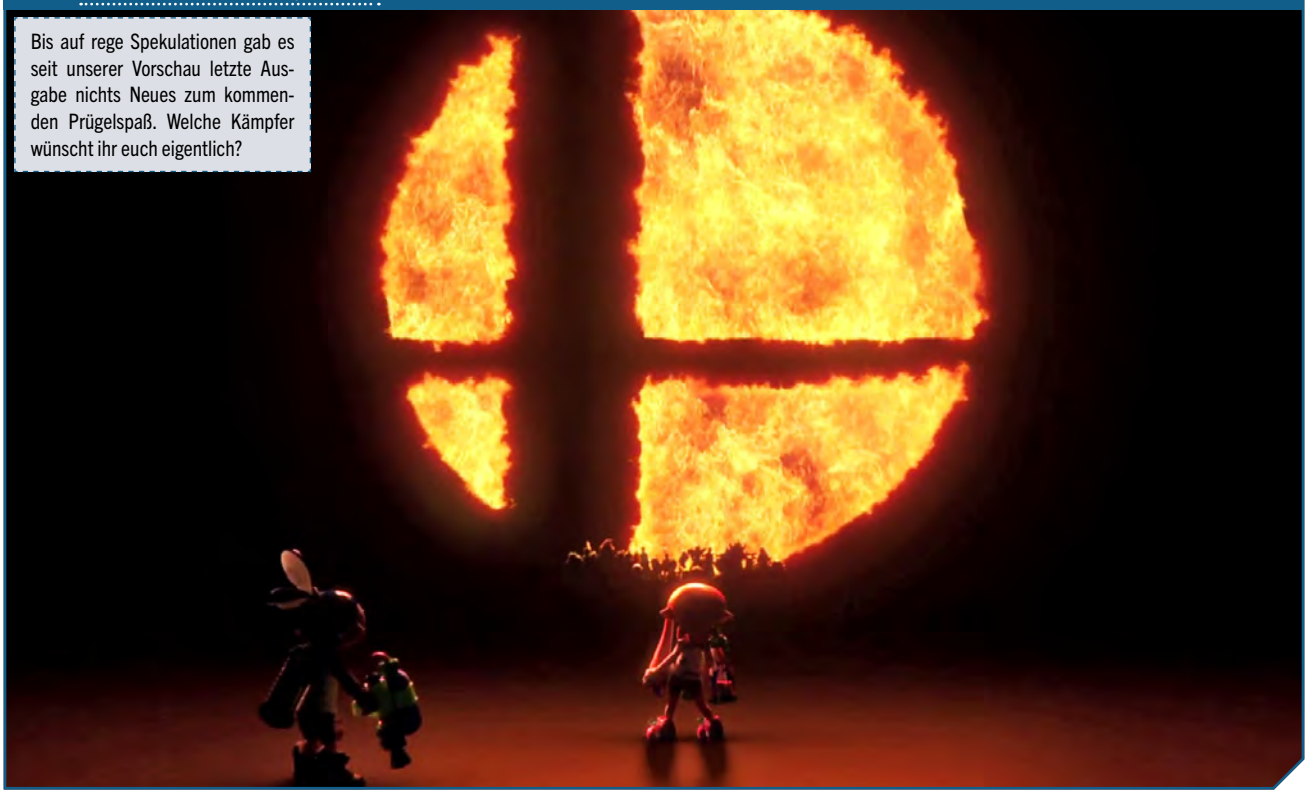
Genre:	Strategie
Entwickler:	Miniclips/Ndemic
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★☆☆

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER SMASH BROS. (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 2018

Bis auf rege Spekulationen gab es seit unserer Vorschau letzte Ausgabe nichts Neues zum kommenden Prügelspaß. Welche Kämpfer wünscht ihr euch eigentlich?



2 POKÉMON (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** nicht bekannt

Ob Nintendo und Game Freak das Switch-Spiel womöglich dazu nutzen, um der Reihe eine radikale Neuausrichtung zu verpassen? Wir fänden das jedenfalls spannend!

3 SUPER MARIO (SWITCH/3DS/MOBILE)

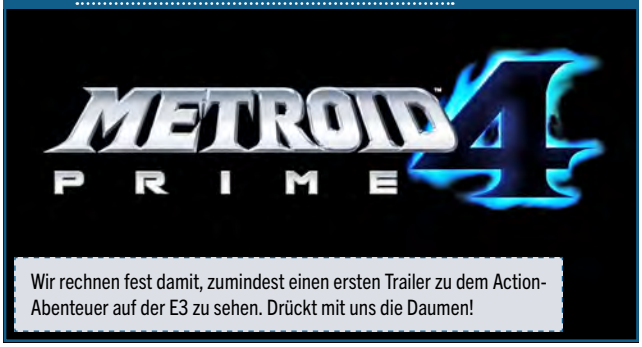
Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2018 und später

Ein neuer Mario-Hüpfer ist zwar nicht am Horizont, aber auch so kommen Fans des Italieners auf ihre Kosten.

Switch	Mario Tennis Aces	22. Juni 2018	Sportspiel
Mobile	Mario Kart Tour	2018/2019	Rennspiel
3DS	Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise	2019	Rollenspiel

4 METROID PRIME 4 (SWITCH)

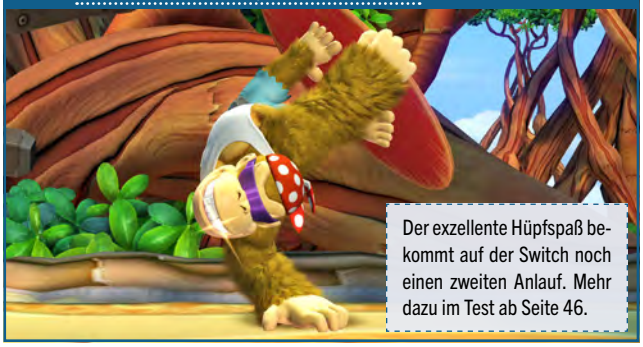
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** nicht bekannt



Wir rechnen fest damit, zumindest einen ersten Trailer zu dem Action-Abenteuer auf der E3 zu sehen. Drückt mit uns die Daumen!

5 DONKEY KONG COUNTRY: TR. FR. (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 04. Mai 2018



Der exzellente Hüpfspaß bekommt auf der Switch noch einen zweiten Anlauf. Mehr dazu im Test ab Seite 46.

6 FIRE EMBLEM (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2018

FIRE EMBLEM

Fire Emblem für Nintendo Switch (Arbeitstitel)

7 HYRULE WARRIORS D.E. (SWITCH)

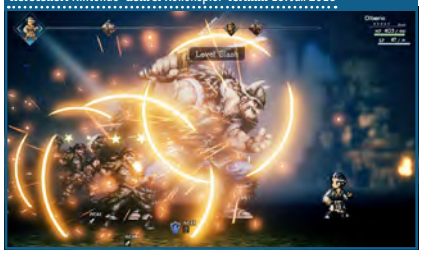
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 18. Mai 2018

8 LUIGI'S MANSION (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 2018

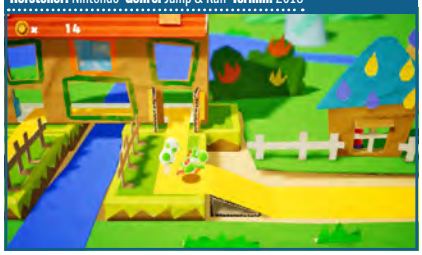
9 OCTOPATH TRAVELLER (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 13. Juli 2018



10 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (SWITCH) — SATURN

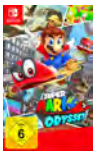
1 MARIO KART 8 DELUXE

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/17
Spielspaß: 91%

Das *Multi-Set* von *Nintendo Labo* kämpft sich hoch, ansonsten ist die Top 5 wie gewohnt.

2	**SUPER MARIO ODYSSEY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	**NINTENDO LABO: MULTI-SET**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/18 Spielspaß: --%
5	**SPLATOON 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
6	**SOUTH PARK: DIE REKTAKULÄRE ZERREISSPROBE**	Entwickler: Ubisoft San Fransisco Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 06/18 Spielspaß: 82%
7	**FIFA 18**	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 77%
8	**NINTENDO LABO: ROBO-SET**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/18 Spielspaß: --%
9	**XENOBLADE CHRONICLES 2**	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%
10	**1-2-SWITCH**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77%

TOP 10 LESER (SWITCH)



1 SUPER MARIO ODYSSEY

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/17
Spielspaß: 88%

Nach einem kurzen Intermezzo von Kirby hüpft Mario wieder an die Top-Position.

2	**KIRBY STAR ALLIES**	Entwickler: HAL Laboratories Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/18 Spielspaß: 80%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	**MARIO KART 8 DELUXE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
5	**BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/18 Spielspaß: 90%
6	**SPLATOON 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
7	**XENOBLADE CHRONICLES 2**	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%
8	**DRAGON QUEST BUILDERS**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/18 Spielspaß: 83%
9	**MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
10	**THE ELDER SCROLLS 5: SYKRIM**	Entwickler: Bethesda Hersteller: Bethesda	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 84%

TOP 10 VERKAUF (3DS) — SATURN

1 MARIO KART 7

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94%

Den Mangel an neuen Spielen nutzt Dauerbrenner *Mario Kart 7* für sich.

2	**POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 90%
3	**MiiTOPIA**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
5	**POKÉMON SONNE UND MOND**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
7	**MEISTERDETEKTIV PIKACHU**	Entwickler: Creatures Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/18 Spielspaß: 77%
8	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 91%
9	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
10	**YOSHI'S NEW ISLAND**	Entwickler: Arzest Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%

Pokémon und kein Ende. Die Taschenmonster verlieren nicht an Beliebtheit.

2	**MEISTERDETEKTIV PIKACHU**	Entwickler: Creatures Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/18 Spielspaß: 77%
3	**METROID: SAMUS RETURNS**	Entwickler: MercurySteam/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%
4	**MiiTOPIA**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
5	**SUPER MARIO MAKER 3DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
6	**YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 88%
7	**LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE UND DIE ...**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80%
8	**MARIO PARTY: THE TOP 100**	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
9	**MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN**	Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 86%
10	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**

E3 2018

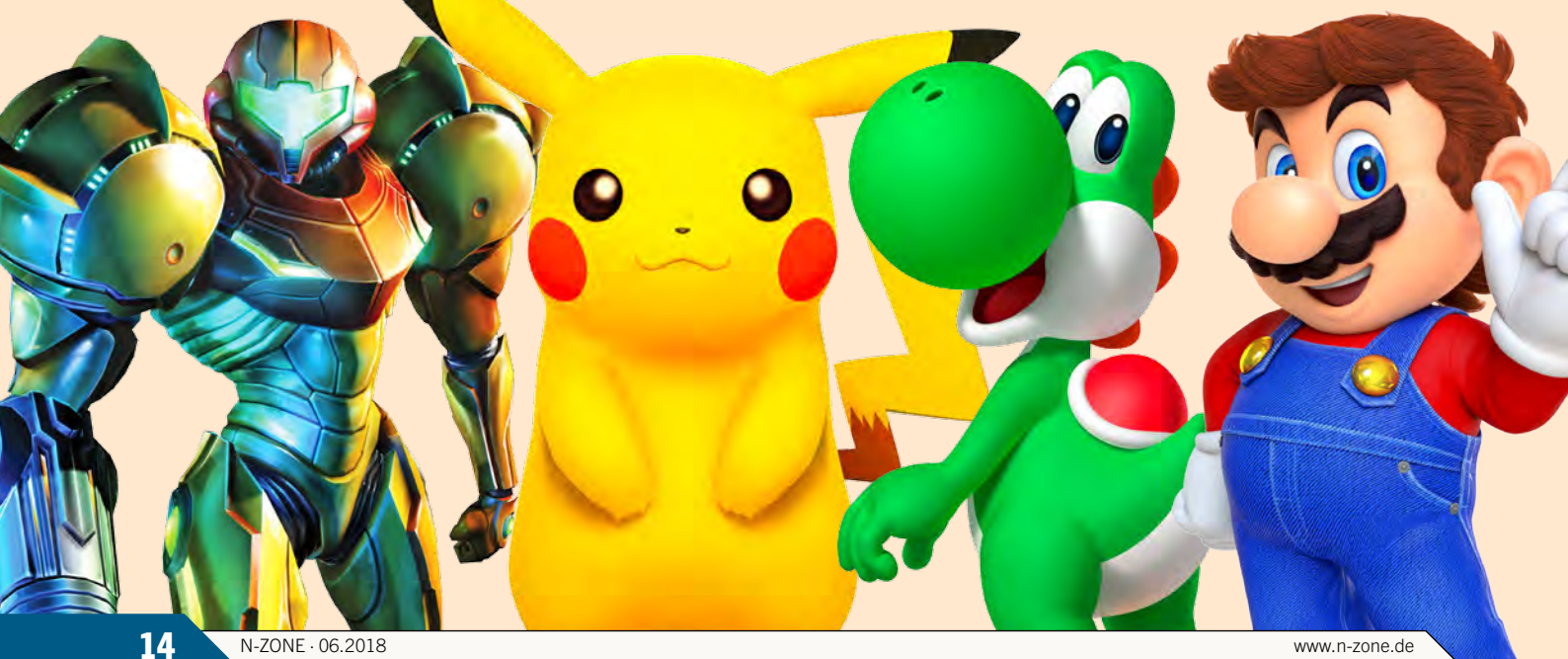
ALLES BLICKT GESPANNT AUF NINTENDO!

Nintendo hat es geschafft: Das Unternehmen spielt wieder ganz vorne mit im Konsolen-Business. Darum wird es 2018 ganz besonders spannend zu sehen sein, was der Mario-Konzern und die Dritthersteller auf der E3 zu bieten haben!

digital worlds, real innovation

June 12-14 | Los Angeles

Alles so wie immer – beziehungsweise seit 2013: Auch in diesem Jahr wird Nintendo auf eine Pressekonferenz im Vorfeld der E3 verzichten. Stattdessen erwartet uns erneut am 12. Juni ein voraufgezeichnetes Video, in dem die Neuankündigungen des Mario-Konzerns stilvoll vorgestellt werden. Die genauen Details der Show sind derzeit noch nicht bekannt (dazu will sich Nintendo in den kommenden Wochen äußern), jedoch wurde schon verraten, was der eindeutige Fokus der Show sein wird: das bis dato noch nicht betitelte *Super Smash Bros.* für Nintendo Switch. Ein Großteil der Video-Präsentation soll sich um den Prügler drehen, anschließend wird er auch auf dem Showfloor im Mittelpunkt stehen. Das sogenannte Nintendo Treehouse, eine Reihe von Livestreams, die Nintendo während der Messetage zeigt, wird die Wichtigkeit des Spiels ebenso unterstreichen wie ein eigens für *Smash Bros.* veranstaltetes Turnier. Wer bisher noch immer dachte, dass es sich bloß um einen Port des Wii-U-Ablegers handeln wird, sollte inzwischen seine Überzeugung überdenken. Das wäre dann doch etwas viel Aufsehen für eine bloße Umsetzung! Anders als 2016, als bis auf ein paar Treehouse-Ankündigungen wirklich ausschließlich *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* gezeigt wurde und am Showfloor spielbar war, muss sich *Smash Bros.* seinen Ruhm aber ein wenig teilen: Zusätzlich werden weitere Spiele zu sehen sein, die noch 2018 erscheinen – welche das sind,

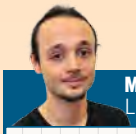


ist aber natürlich noch streng geheim. Allerdings wissen wir, dass auch Drittherstellerspiele während Nintendos Auftritten gefeatured werden sollen. Auf Ankündigungen für die ferne Zukunft sollte man sich also nicht unbedingt einstellen und auch richtig große, noch unbekannte oder noch nicht vollumfänglich enthüllte Projekte werden durch die Einschränkung auf 2018 eher unwahrscheinlich. Auch wenn wir manche davon bestimmt zu sehen bekommen werden und diese dann vielleicht sogar noch zum Weihnachtsgeschäft erscheinen, werden wohl nicht alle heiß erwarteten Titel wie *Metroid Prime 4*, *Pokémon* für Switch, oder *Bayonetta 3* auf der Messe in L.A. in Erscheinung treten.

Genaue Pläne zum E3-Auftritt will Nintendo in den nächsten Wochen verraten. Bekannt ist, das *Smash Bros.* im Fokus stehen wird.

Was hat Nintendo im Gepäck?

Das hält uns natürlich nicht davon ab, naheliegende Vermutungen aufzustellen! Auf der folgenden Seite findet ihr eine Liste von Spielen, die bereits angekündigt wurden, deren Auftritt auf der E3 aber durch die bisher auf *Smash Bros.* konzentrierten Messeankündigungen Nintendos aber eben noch nicht sicher sind. Wir unterscheiden dabei nicht zwischen First- und Third-Party-Titeln – alle sind in unserer Liste willkommen! Zusätzlich verrät bei jedem Spiel eine nach streng wissenschaftlichen Kriterien (Pi mal Daumen) Prozentleiste, als wie wahrscheinlich wir einen E3-Auftritt des jeweiligen Kandidaten erachten. Damit aber noch nicht genug: Auf der Folgeseite listen wir eine Reihe von Titeln auf, die noch gar nicht oder zumindest noch nicht für Switch angekündigt sind, die wir auf der Hybrid-Konsole aber unbedingt irgendwann sehen wollen. Ja, bei manchen der Spiele handelt es sich um Träumereien ohne große Chance auf Realisation. Aber wer weiß – mit *Metroid Prime 4* hätte vor einem Jahr auch noch niemand ernsthaft gerechnet! Wir entschuldigen uns an dieser Stelle übrigens bei allen Noch-Immer-Liebhabern des Nintendo 3DS: Trotz einiger spannender 3DS-Titel am Horizont und Nintendos Ankündigung, den schwer betagten Handheld im Jahr 2019 und darüber hinaus noch zu unterstützen, lassen wir ihn in dieser E3-Vorschau außen vor. Sehen wir den Tatsachen ins Auge: Das, was die meisten Leute – und auch uns – interessiert, spielt sich inzwischen eben auf der Switch ab. Wir werden aber natürlich in den kommenden Heften über die 3DS-Spiele von der E3 berichten und diese testen, sobald sie erscheinen. *Luigi's Mansion*, *WarioWare Gold* oder *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise* gefallen schließlich auch auf der alten Hardware noch richtig gut! **Lukas Schmid**



MEINUNG
Lukas Schmid

„Trotz aller Erfolge: Nintendo darf es sich nicht zu bequem machen."

Nintendo hat ein geradezu bombastisch erfolgreiches Jahr hinter sich und viele Entwickler prügeln sich regelrecht darum, ihre Spiele auf die Hybrid-Konsole bringen zu können. Trotzdem muss Nintendo das Momentum nun aufrecht erhalten – und ich hoffe, dass die Vielfältigkeit der Titel auf Switch, die für alle Zielgruppen etwas bereithält, auch auf der E3 sichtbar gemacht wird. Ein Fokus auf *Smash Bros.* ist verständlich (ist ja ein Riesending), aber anders als 2016, als es nur *Zelda: Breath of the Wild* zu sehen gab, verfügt Nintendo inzwischen über ein Riesenportfolio, das auch entsprechend gewürdigt gehört.

Das will ich nicht auf der Messe sehen:

Wie gesagt, wünsche ich mir mehr als bloß eine Überdosis *Smash Bros.* Außerdem dürfen die Miis sowie maue Gelegenheitsspiele sehr gerne zu Hause bleiben! Handy-Spiele brauche ich auch nicht wirklich.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Mehr eigene Marken und Spiele bitte auf der E3, Nintendo!"

Sicher, für Nintendo-only-Spieler ist es super, wenn plötzlich eine Menge Third-Party-Games im Switch-Katalog auftauchen. Auf der Messe möchte ich diese Titel aber nicht im Mittelpunkt sehen. Das ist fast alles alter Kram! Ich interessiere mich viel mehr für die eigenen Ideen von Nintendo, so merkwürdig diese im ersten Moment auch wirken mögen (*Labo*, hust). Wieso nach *Splatoon* nicht eine weitere neue IP etablieren? Es gibt zudem so viele alte Marken, die wieder im Rampenlicht stehen sollten, *F-Zero* zum Beispiel oder *Pikmin*, und ich will ein neues *Pokémon Snap*. Ist das denn zu viel verlangt?

Das will ich nicht auf der Messe sehen:

Wii Music 2, den Vitality Sensor, Portierungen von Wii-U-Spielen, *Mario Tennis* und Ähnliches, Umsetzungen von alten Third-Party-Spielen, die auf der Switch schlechter laufen/aussehen, Amiibos

MEINUNG
Viktor Eippert

„Für mich kann Nintendo mit dem Unvorhergesehenen punkten."

Das schönste an Nintendos aktuellem Erfolg ist, dass die Japaner nun noch mehr den Luxus haben, experimentierfreudig zu sein. Daher wünsche ich mir für die E3 vor allem spannende Überraschungen! Ich sehne mir Spiele herbei, die ähnlich wie *Splatoon* seinerzeit zwar klassische Gamer ansprechen, aber eben total frische Ideen mitbringen. Da Nintendo aber natürlich nicht nur völlig neue Spielemarken im Gepäck für die Messe haben wird, steht auch ein alter Bekannter auf meinem Wunschzettel: *Advance Wars*! Die Switch ist wie geschaffen für gute Strategie-Spiele.

Das will ich nicht auf der Messe sehen:

Große Spiele-Ankündigungen für 3DS. Der Taschenspieler bot viele Jahre lang tolle Spielerlebnisse, doch es ist einfach Zeit für einen endgültigen Wechsel auf die Switch. Entsprechend sollte der Fokus sein.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Mit dem Erfolg der Switch haben die Japaner eh schon gewonnen."

Endlich wieder E3! Nicht nur durch meine berufliche Entwicklung freue ich mich dieses Jahr mehr auf die Messe als die Jahre zuvor. Nintendo hat ein unglaublich starkes Fiskaljahr hinter sich und mit den Switch-Verkaufszahlen eine Grundlage gelegt, auf die jetzt richtig Großes folgen soll und muss. Absolut richtig natürlich, deswegen *Super Smash Bros.* in den E3-Fokus zu rücken. Das Spiel wird von einer gigantischen Fan-Gemeinde wirklich sehnlichst erwartet und auch ich will endlich wissen, wie es aussieht und ob es komplett neu oder eine Neuauflage ist. Hach Kinder, was bin ich gespannt!

Das will ich nicht auf der Messe sehen:

Kein *GTA 5* für die Switch. Spaß beiseite: Mit *Super Smash Bros.* im Fokus und einigen weiteren mittleren bis großen Titeln für die Switch können die Japaner dieses Jahr kaum etwas falsch machen.

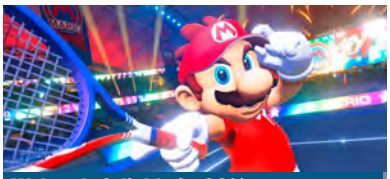
DIESE SPIELE KÖNNTEN WIR ZU SEHEN BEKOMMEN

Angekündigt, aber noch nicht für die E3 bestätigt:
Diese Spiele sind eventuell auf der Messe in L.A. vertreten.

Mario Tennis Aces

Hersteller: Nintendo | Entwickler: Camelot | Termin: 22.06.2018

Während andere Hersteller auf der E3 meistens Spiele in den Mittelpunkt stellen, die zumindest noch ein paar Wochen vom Release entfernt sind, sind bei Nintendo oft auch knapp anstehende oder bereits erschienene Titel zu sehen. Marios sportlicher Ausflug ist für die Messe-Präsenz also so gut wie gesetzt.

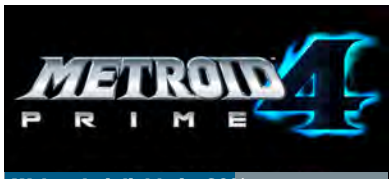


Wahrscheinlichkeit: 99%

Metroid Prime 4

Hersteller: Nintendo | Entwickler: TBA | Termin: TBA

Was wissen wir bis dato über *Metroid Prime 4*? Erstens: Es kommt! Und das war es auch schon wieder. Weder kennen wir einen Termin, noch ist der Entwickler bekannt und noch nicht einmal der Name ist sicher. Allerdings gibt es Gerüchte, dass es auf der E3 zu sehen sein wird. Mal sehen.

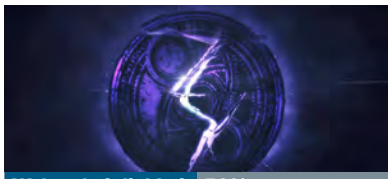


Wahrscheinlichkeit: 60%

Bayonetta 3

Hersteller: Nintendo | Entwickler: Platinum Games | Termin: 2018

Ohne Nintendo gäbe es weder *Bayonetta 2* noch *Bayonetta 3*. Da sollten es sich die Japaner nicht nehmen lassen, die Exklusivität des Hexenabenteuers auf der E3 ein bisschen unter die Nasen von Microsoft und Sony zu reiben. Erscheinen soll das Action-Game noch in diesem Jahr.



Wahrscheinlichkeit: 50%

Dark Souls Remastered

Hersteller: Bandai Namco | Entwickler: From S. | Termin: Sommer 2018

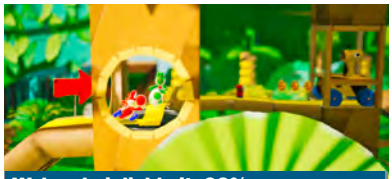
Kurz vor Release verschoben: Switch-Besitzer müssen, anders als etwa die PS4-Zocker, auf *Dark Souls Remastered* warten. Trotzdem bekommt das Kult-Rollenspiel wohl einen Ehrenplatz bei Nintendo auf der E3. Schon alleine wegen des Solaire-Amiibo!

Wahrscheinlichkeit: 90%

Yoshi für Switch

Hersteller: Nintendo | Entwickler: Good-Feel | Termin: 2018

Der niedlichste Saurier aller Zeiten nennt fast alle Nintendo-Konsolen sein Zuhause, nur die Switch, die fehlt noch. Aber nicht mehr lange: Yoshis neues Abenteuer soll noch in diesem Jahr erscheinen und wird auf der E3 deshalb ziemlich sicher im Rampenlicht stehen.

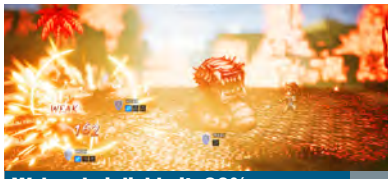


Wahrscheinlichkeit: 99%

Octopath Traveller

Hersteller: Nintendo | Entwickler: Square/Acquire | Termin: 13.07.2018

Bis zum Release des charmanten RPGs mit einzigartiger Retro-Optik ist es nicht mehr lange hin. Wir freuen uns schon sehr darauf, selbst die acht Pfade der Helden nacherleben zu können und rechnen mit einem großen Auftritt auf der E3. Übrigens: Im Switch-eShop gibt's eine Demo zum Spiel!

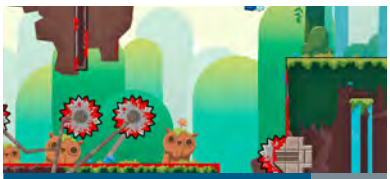


Wahrscheinlichkeit: 90%

Super Meat Boy Forever

Hersteller: Team Meat | Entwickler: Team Meat | Termin: Sommer 2018

Die Fortsetzung eines der besten Indie-Hüpfspiele dieses Jahrtausends beehrt die Switch: *Super Meat Boy Forever* soll noch in diesem Jahr, sogar noch in diesem Sommer erscheinen. Es wäre also nicht verwunderlich, wenn der Fleischjunge auf der E3 bei Nintendo auftaucht.

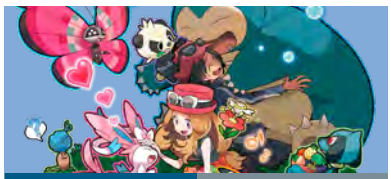


Wahrscheinlichkeit: 80%

Pokémon für Switch

Hersteller: Nintendo | Entwickler: Gamefreak | Termin: TBA

Auf einer stationären Konsole wird nie ein *Pokémon*-Rollenspiel veröffentlicht, schwor einst Gamefreak. Gut, dass die Switch auch mobil ist und einem vollwertigen *Pokémon* somit nichts mehr im Wege steht. Die E3 bringt hoffentlich neue Fakten zum heißersehnten RPG.

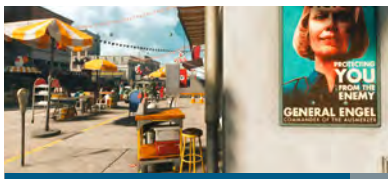


Wahrscheinlichkeit: 50%

Wolfenstein 2: The New Colossus

Hersteller: Bethesda | Entwickler: MachineGames | Termin: 29.06.2018

Die E3 ist die letzte Chance, um die Switch-Umsetzung des hochgelobten Ego-Shooters vor dem Release noch einmal in Szene zu setzen. Das bisher gezeigte Material verspricht auf jeden Fall eine technisch ungemein kompetente Portierung – und sogar coole Switch-exklusive Features.



Wahrscheinlichkeit: 90%

Travis Strikes Again: No More Heroes

Hersteller: Marvelous | Entwickler: Grasshopper M. | Termin: 2018

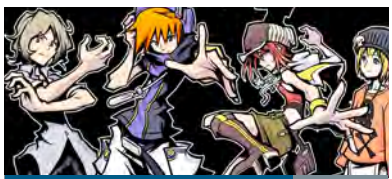
Travis Touchdown wird in eine Videospielwelt gesogen, wo er gegen seinen Feind Badman in vielerlei Disziplinen antreten muss – ganz schön meta, das Spin-Off zu *No More Heroes*! Suda51 neues Werk erscheint noch dieses Jahr, könnte also durchaus auf der E3 gezeigt werden.

Wahrscheinlichkeit: 60%

The World Ends With You: Final Remix

Hersteller: Nintendo | Entwickler: Square Enix | Termin: 2018

Nicht unbedingt eines der bekanntesten Spiele, aber einer von diesen Geheimtipps, die man erlebt haben sollte. Mit *Final Remix* wandert das Rollenspiel vom Nintendo DS auf die Switch, und zwar noch in diesem Jahr! Die E3 versorgt uns hoffentlich mit neuen Details zum Remake.



Wahrscheinlichkeit: 75%

Weitere Switch-Spiele-Kandidaten

- Crash Bandicoot: N Sane Trilogy
- Captain Toad: Treasure Tracker
- Lego The Incredibles
- Fire Emblem
- Bloodstained: Ritual of the Night
- Ark: Survival Evolved
- Dragon Quest XI
- Dragon Quest Heroes 1 + 2
- Firewatch
- Harvest Moon: Light of Hope
- Tales of für Switch
- Inazuma Eleven Ares
- Okami HD
- Steep
- Ys 8: Lacrimosa of Dana

DIESE SPIELE WÜNSCHEN WIR UNS

Nicht angekündigt und großteils auch nicht allzu wahrscheinlich:
Diese Switch-Spiele würde es auf der E3 zu sehen geben, wenn wir was zu sagen hätten!

Animal Crossing

Nintendo martert die treue Fangemeinde seit Jahren mit müdem Brettspielmurks, einem Mobile-Ableger und einem Home-Designer-Spin-Offs, statt endlich das vollwertige *Animal Crossing* abzuliefern, nach dem sich die Freunde der Lebenssimulation sehnen. Vielleicht ist es ja dieses Jahr endlich so weit und wir erfahren, wann die Serie offiziell weitergeht.

Eternal Darkness: Sanity's Requiem 2

Horror-Adventure gibt es auf der Switch nicht allzu viele, wieso also nicht eine alte Gamecube-Marke wiederbeleben? Dass die Lovecraft-Mythologie sich perfekt als Rahmen für ein Spiel eignet, bewies 2002 nur *Sanity's Requiem* und 2015 (also ein wenig aktueller) From Softwares Sony-exklusives Horror-Rollenspiel *Bloodborne*.

F-ZERO

F-Zero ist blitzschnell, spannend, hat tolle Musik, brachte den Charakter Captain Falcon hervor und gehört zu den ältesten Kultmarken von Nintendo. Trotzdem wird das Rennspiel seit Jahren sträflich vernachlässigt, der letzte Titel der Reihe erschien 2004 auf dem Game Boy Advance und nur in Japan. Warum? Wir wollen *F-Zero* zurück!

Grand Theft Auto 5

GTA 5 ist auf beinahe jeder erdenklichen Plattform erschienen, nur Nintendo ging bislang leer aus. Nachdem aber das ebenso umtriebige *The Elder Scrolls 5: Skyrim* tatsächlich einen Switch-Port spendiert bekam, steht einer Umsetzung von Rockstars Gangster-Epos *Grand Theft Auto 5* doch eigentlich nichs mehr im Wege, oder?

Luigi's Mansion 3

Luigi ist mindestens ebenso sympathisch wie der erfolgsverwöhnte Mario, deshab würden viele Spieler ihn gerne wieder in der Hauptrolle eines Abenteuers sehen. Setting und Spielprinzip von *Luigi's Mansion* sind zu interessant und zu einzigartig, um nach zwei Spielen auf dem Friedhof der vergessenen Nintendo-Marken zu verschwinden!

Mario Party 11

Auf der Switch gibt es noch kein *Mario Party* – und das darf einfach nicht sein. Zugegeben, die Reihe ist mit stolzen zehn Teilen und ein paar Handheld-Ablegern schon etwas in die Jahre gekommen. Aber das wäre doch eine tolle Gelegenheit, mal mit dem großen Besen durchzufegen, die Marke von Ballast zu befreien und einen Neustart zu wagen!

Metroid Fusion 2/Dread

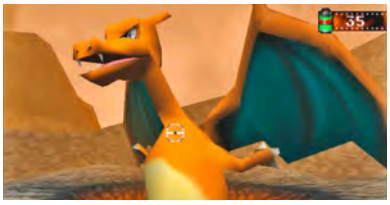
Die Nintendo-Fans wollen *Metroid* – und zwar keine Spin-Offs wie *Metroid Prime: Federation Force*, sondern Spiele mit Samus in der Hauptrolle. Da bietet sich zum Beispiel eine Fortsetzung von *Metroid Fusion* an, 2002 auf dem Game Boy Advance erschienen, von Fans und Kritikern geliebt und mit eindrucksvollen Verkaufszahlen gesegnet.

Pikmin 4

Das wohl knuffigste Echtzeitstrategiespiel aller Zeiten verdient unbedingt eine Fortsetzung! Dank der Switch-Hardware sähen die Pikmin sowie die Miniaturwelt noch niedlicher und faszinierender aus, zudem sollte wirklich keine Nintendo-Konsole ohne einen Ableger der zu Unrecht relativ wenig bekannten *Pikmin*-Reihe auskommen müssen.

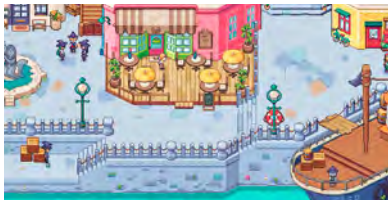
Pokémon Snap 2

In *Pokémon Snap* auf dem N64 fotografiert der Spieler wilde Pokémon in ihrer natürlichen Umgebung. Würde das auf der Switch nicht klasse funktionieren, eventuell mit der Einbindung von Augmented Reality und, als besonderem Clou, kompatibel mit *Pokémon Go*? Wir wären Feuer und Flamme für die Rückkehr von *Pokémon Snap*!



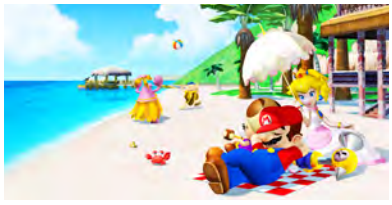
Stardew Valley-„Nachfolger"

Stardew Valley war ein echter Volltreffer – Indie-Entwickler Concerned Ape schuf im Alleingang eine Farming-Simulation, besser als alle *Harvest Moons* der Welt zusammen. Deshalb ist es nicht abwegig, ihm zuzutrauen, auch mit seinem neuen Projekt einen riesigen Hit zu landen. Das Hexenschulen-RPG ohne Namen würde der Swich verdammt gut stehen!



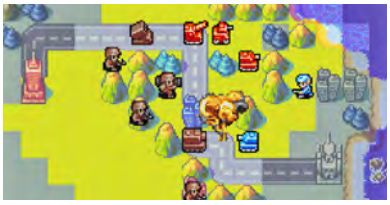
Super Mario Sunshine HD

Ist *Super Mario Sunshine* wirklich schon 16 Jahre alt? Tatsache, und seitdem hat sich technisch einiges getan. Viele Spieler möchten *Sunshine* entweder nachholen oder ein weiteres Mal genießen, aber bitte mit einer erträglichen Auflösung. Ob Nintendo dieses Jahr das Flehen der Fan-Gemeinde erhört? Wir hoffen auf eine sonnige E3 …



Advance Wars

Alles muss man selber machen: Ein „echtes" neues *Advance Wars* lässt seit 2008 auf sich warten, alternativ freut ihr euch vielleicht auf das sehr, sehr, sehr (sehr!) ähnliche *Wargroove*, das noch in diesem Jahr auch für Switch erscheint. Über das Original würden sich Fans von Rundenstrategie natürlich noch ein kleines bisschen mehr freuen!



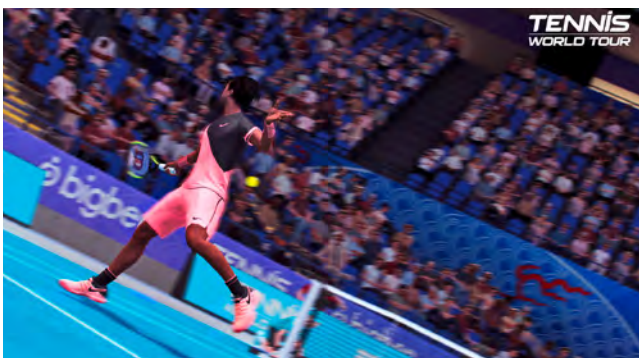
Anders als im geistigen Vorgänger *Top Spin* steht das Timing der Schläge hier nicht im Mittelpunkt. Stattdessen konzentrieren wir uns auf die Art des Schlages und dessen Härte.

TENNIS WORLD TOUR

Sport Fußball, Basketball, Wrestling – Sportfans auf Switch können sich nicht beschweren. Tennis wurde bisher aber kaum bedient. *Tennis World Tour* will hier Abhilfe schaffen.

Wer keine Lust hat, selbst sportlich aktiv zu werden, aber auch nicht nur zugucken will, dem bieten sich auf der Switch schon einige spielbare Alternativen. Sei es Fußball, Basketball, Wrestling oder etwas anderes – so ziemlich jede Sparte wird in der aktuellen Konsolengeneration gut abgedeckt. Mit einer Ausnahme: Tennisfans sehen generell auf allen Konsolen seit satten sieben Jahren in die Röhre – damals erschienen die letzten Ableger von 2K Sports' *Top Spin*- sowie Segas *Virtua Tennis*-Serie. Von Nintendos nicht mit realistischen Simulationen vergleichbarer *Mario Tennis*-Reihe und kleinen Indie-Games einmal abgesehen, stellte nur *AO Tennis* eine Ausnahme von dieser Regel dar – aber das erschien nicht in Europa und war qualitativ zudem leider alles andere als herausragend. Höchste Zeit also für eine glorreiche Rückkehr der Sportart auf die Konsole – und das Spiel, welches es sich zur Aufgabe gemacht hat, den Bann zu brechen, hört auf den Namen *Tennis World Tour*. Dahinter steckt das relativ frisch gegründete Studio Breakpoint, welches allerdings mehrere der kreativen Köpfe von 2K Czech beherbergt, den Machern der *Top Spin*-Spiele. Darum sprechen sogar die Entwickler selbst bei *Tennis World Tour* von einer Art geistigen Fortsetzung der hochgelobten Sportsimulationsreihe. Ob zu Recht, davon konnten wir uns anhand einer Vorschauversion des Sportspiels nun selbst ein vorläufiges Bild machen.

Grafisch reißt *Tennis World Tour* keine Bäume aus, kann sich aber durchaus sehen lassen. Vor allem die realitätsnahen Animationen der Spieler wurden gut umgesetzt.



Die von uns gespielte Fassung war noch unfertig und voller Bugs. Ob das angesichts des schon nahen Releases ein schlechtes Zeichen ist, muss sich zeigen.

Tennis World Tour **ist neben der bestimmt unterhaltsamen Nintendo-Sause** *Mario Tennis Aces* **eines der ersten Tennisspiele** *für die* **Nintendo Switch.**

Auf Nachfrage wollte oder konnte man uns nicht sicher sagen, ob zum Release auch Doppel gespielt werden können. Allerdings sieht es eher nicht danach aus.

Schlag auf Schlag

Schnell fällt auf, dass *Tennis World Tour* spielerisch einen anderen Schwerpunkt setzt als *Top Spin*. Ging es dort um schnelles Reaktionsvermögen und präzise ausgeführte Schläge, so setzt der Genre-Neuling stattdessen auf eine strategische Vorgehensweise. Bedeutet im Klartext: Im richtigen Moment genau an der richtigen Stelle zu stehen und die richtige Taste zu drücken, ist sekundär. Mehr noch, das Spiel bügelt sogar etwaige Ungenauigkeiten, die man sich erlaubt, aus. Stattdessen können wir in einem vergleichsweise langen Zeitrahmen reagieren, schon bevor der Ball auch nur in die Nähe unseres Schlägers gelangt. Allerdings wird in *Tennis World Tour* von uns dafür strategischeres Denken verlangt. Fünf über die Tasten verteilte Schlagvarianten sowie einige Spezialmanöver verlangen, dass wir in jeder Situation mit der richtigen Aktion reagieren, um einen erfolgreichen und für den Gegner schwer zu meisternden Schlag auszuführen. Zusätzlich bestimmen wir dadurch, wie lange wir die Taste gedrückt halten und wie stark wir den jeweiligen Schlag ausführen wollen – gehen wir auf Nummer sicher oder riskieren wir nicht nur, den Schlag durch zu langes Warten zu verpassen, sondern auch, ihn durch die größere Schlagkraft ins Aus zu pfeffern? Letzteres passiert nämlich prinzipiell häufiger als in anderen Tennisspielen – schon etwas zu intensive Bewegungen des Analogsticks in eine Richtung können einen Schlag so beeinflussen, dass er außerhalb des Feldes aufschlägt. Auch hier muss also strategisch vorgegangen werden. So weit, so gut – allerdings gehen mit dem Verlust der direkten Kontrolle in vielen Situationen auch Probleme einher. Erstens hat man häufig das Gefühl, nicht selbst für das Gelingen einer Aktion verantwortlich zu sein. Zweitens reagiert die eigene Figur nicht immer so, wie man das will. Regelmäßig etwa rannte unser Spieler spontan nach vorne in Richtung Netz, wenn der Gegner den Aufschlag hatte und kostete uns somit einen Punkt. Mag sein, dass gerade solch offensichtliche Fehler bis zum Release noch ausgebessert werden – es wäre gut so, denn das ansonsten durchaus ansprechende Gameplay leidet unter den KI-Aussetzern.

Vier gewinnt nicht

Aber auch sonst existieren noch einige Baustellen und nicht bei allen sind wir uns sicher, ob sie noch bis zum Release Ende Mai angegangen werden. Wir reden hier gar nicht von den Bugs und teilweise nicht fertig programmierten Plätzen, Figuren und

Reale Plätze schaffen es – zumindest zum Release – nicht ins Spiel. Stattdessen spielen wir bis zu etwaigen DLC-Inhalten in 18 frei erfundenen Stadien um den Sieg.

Unsere Figur reagiert mehr oder minder selbstständig auf ankommende Bälle – für unseren Geschmack zu stark. Da werden eigene Eingaben quasi schon mal ignoriert.

Animationen, den fehlenden Stadion-Geräuschen und der ebenso nicht vorhandenen Musik – das kommt bei einer Preview-Fassung vor. Allerdings konnten wir im Mehrspielermodus zum Beispiel nicht die Ansicht wechseln. Einer der Teilnehmer spielte immer aus der – deutlich komfortableren – Rückansicht, der andere wurde auf die gegenüberliegende Seite des Netzes verbannt. Genretypisch wechselt die Ansicht normalerweise nach jedem Satz oder lässt uns zumindest in den Optionen die Wahl. Außerdem – Stichwort: Multiplayer – waren in der von uns gespielten Fassung keine Doppel anwählbar. Sehr schade! Wir hoffen, dass sich das bis zum Release ändert oder dass zumindest zeitnah danach ein entsprechender Patch nachgereicht wird. Bezüglich der Modi-Auswahl gibt es hingegen nicht viel zu beanstanden. Neben einem Karrieremodus, in dem wir mit einem selbst erstellten Profi loslegen, erwarten uns ein umfangreiches Tutorial, in dem wir alle Finessen der Steuerung einzeln üben können, ein Modus für schnelle Matches und der eben besprochene Mehrspielerpart, sowohl offline als auch online. Nett: In der Karriere können wir bis zu fünf passive Buffs in Form von Karten ausrüsten, die etwa unsere Schlagkraft steigern, uns schneller machen oder uns besonders geschickt auf Bälle reagieren lassen. Bei den Profis hingegen sind die Buff-Karten vorgegeben und entsprechen den jeweiligen Talenten der real existierenden Tennisspieler.

Profi-Schläger

Knapp 30 Profis warten ab Ende Mai auf uns, weitere sollen folgen – ob per Gratis- oder Bezahl-DLC, ist noch nicht ganz klar. Andre Agassi, der nur Vorbestellern gratis zum Download zur Verfügung steht, zeigt aber schon die Richtung an. Angesichts der von Haus aus stattlichen Spielerzahl wollen wir uns aber nicht zu sehr beschweren. Etwas schade ist es auf jeden Fall, dass im aktuellen Roster gerade mal fünf Frauen anwählbar sind – hier hätten wir uns deutlich mehr Auswahl gewünscht. Dafür befinden sich unter den Profis echte Größen wie die Deutschen Alexander Zverev und Angelique Kerber, Roger Federer oder der Österreicher Dominic Thiem. Etwas weniger realen Glanz gibt es bezüglich der Plätze zu vermelden. Zwar warten anständige 18 Stück auf uns, allerdings handelt es sich bei diesen ausschließlich um Fantasie-Kreationen. Nach eigenen Angaben denken die Entwickler aber darüber nach, reale Plätze nachzuliefern, sobald das Spiel erst einmal erschienen ist. Schön ist auf jeden Fall, dass verschiede-

Je nach Untergrund fühlen sich die Matches verschieden an – in der Theorie. Beim Anspielen hielten sich die Unterschiede im Spieltempo und -gefühl noch in Grenzen.

Zur geplanten Veröffentlichung Ende Mai stehen 30 reale Tennisprofis zur Auswahl. Ziemlich schwach: Darunter befinden sich gerade einmal fünf weibliche Figuren.

Klar, so begeistert wie beim Fußball wird beim Tennis nicht gejubelt. Bisher empfanden wir aber die Umgebungen und ganz generell die Präsentation des Spiels als zu steril.

ne Untergründe, also Gras, Sand oder Hartplatz gewählt werden können – wenngleich sich die Unterschiede spielerisch noch in Grenzen halten. Zumindest konnten wir beim Anspielen keine drastischen Veränderungen bezüglich Tempo, Ballverhalten und Co. ausmachen. Hier muss der Langzeittest zeigen, ob sich die subtilen Unterschiede nicht letztendlich doch spielerisch spürbar auswirken.

Noch viel zu tun

Wie erwähnt, spielten wir eine Fassung von *Tennis World Tour*, die noch weit von einer finalen Version entfernt war – alle Kritikpunkte sind also mit einem großen „aber" zu versehen, denn theoretisch kann sich bis zum Release noch vieles zum Besseren wenden. Jedoch steht dieser Release schon fast vor der Tür, sodass wir uns doch fragen, warum es an so vielen Ecken derzeit noch hapert. Es wäre schade, wenn *Tennis World Tour* seine Makel nicht in den Griff bekommen würde, denn erstens ist ein neues Tennisspiel schon lange überfällig und zweitens ist der strategische Ansatz in den Matches interessant und es macht durchaus Spaß, einen Satz nach dem anderen zu spielen, wenn man sich erst einmal an die Steuerung gewöhnt hat. Unser finales Urteil gibt's voraussichtlich in der kommenden Ausgabe. **Lukas Schmid**

Wer sich gut anstellt, kann auch rasche Ballwechsel, bei denen wir über das Feld hetzen müssen, noch zu seinen Gunsten wenden.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ich hoffe noch auf deutliche Verbesserungen bis zum geplanten Release Ende Mai!"

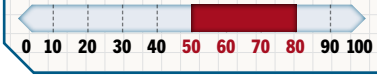
Ich bin eigentlich kein großer Konsolensportler. Jedoch haben es mir Golf und Tennis anders als etwa Fußball, Basketball oder Eishockey hier schon immer angetan. Insofern habe ich *Tennis World Tour* seit der Ankündigung freudig entgegengeblickt – und bin nach dem Anspielen zwar nicht ernüchtert, aber doch etwas skeptisch. Angesichts des nahenden Veröffentlichungstermins wirkt das alles ziemlich unfertig auf mich. Zudem musste ich mich in die vergleichsweise ungewöhnliche Steuerung erst einmal reinfuchsen. Das Wichtigste ist jedoch natürlich der Spielspaß und der kam nach einigen Runden durchaus auf – wie lange er erhalten bleibt, hängt von der weiteren Arbeit der Entwickler ab. Insofern hoffe ich, dass diese die letzten Wochen bis zum Release nutzen und die technischen, aber auch spielerischen Makel ihres Tennis-Babys noch ausbügeln. Dann nämlich greife ich auf jeden Fall zum virtuellen Schläger!

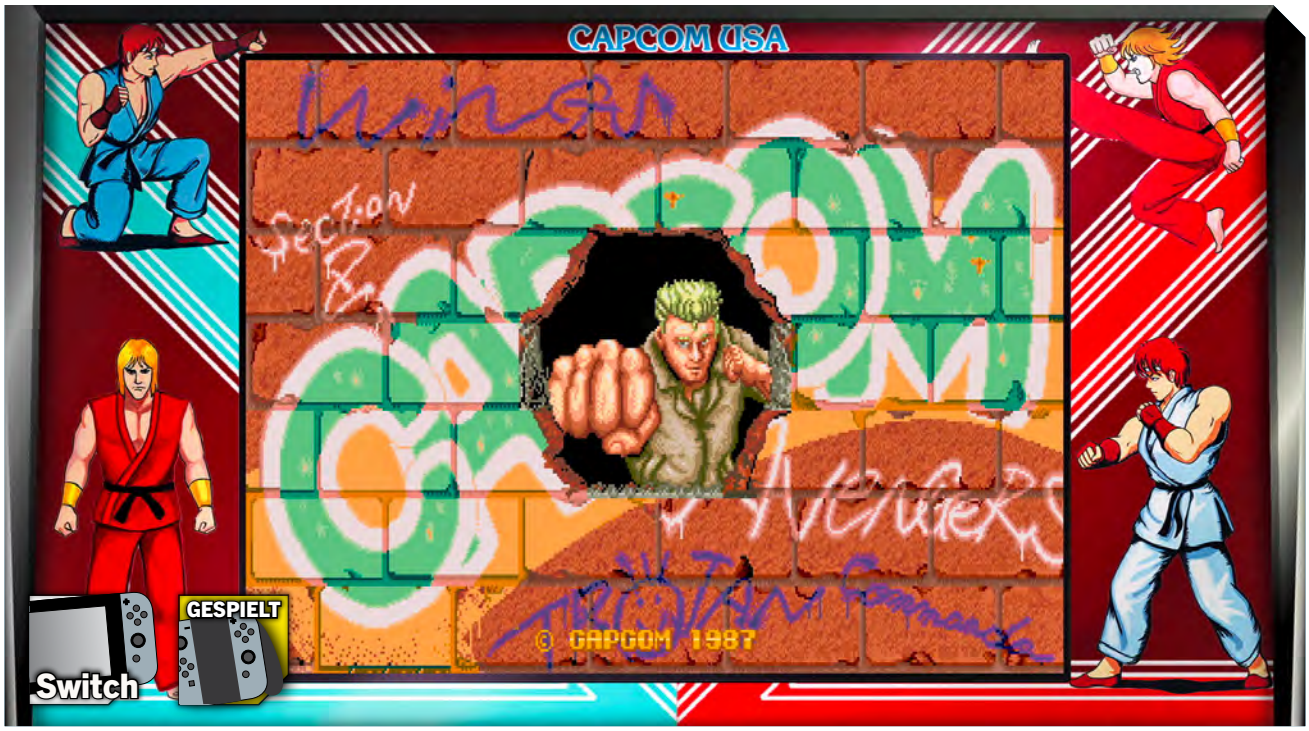
INFOS

Hersteller: BigBen Interactive
Entwickler: Breakpoint Studio
Alternative: Mario Tennis Aces (erscheint am 22. Juni)
Termin: Ende Mai 2018

Screen-Info: Die Bilder, die wir auf diesen Seiten zeigen, stammen von den Entwicklern und stellen das Spiel eine Spur hübscher dar, als es in der Realität ist.

WERTUNGSTENDENZ





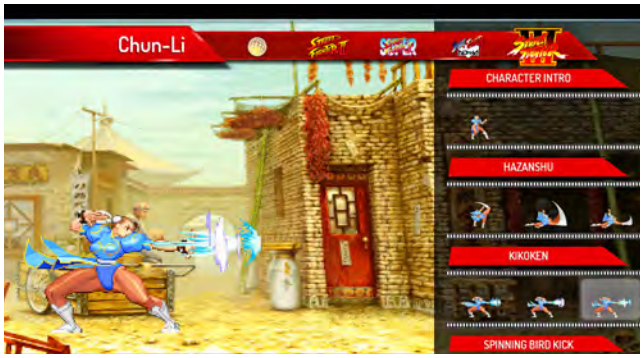
STREET FIGHTER
30TH ANNIVERSARY COLLECTION

Beat 'em Up 30 Jahre unsichere Straßen: Mit dieser Collection erwachen satte zwölf Prügel-Klassiker auf Nintendo Switch zu neuem Leben!

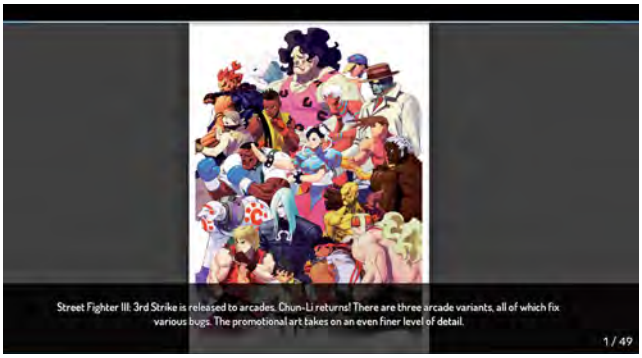
Es gibt Spieleserien, die ihr Genre prägen. Denken wir an Jump & Runs, dann kommt uns unweigerlich *Super Mario* in den Sinn; bei Ego-Shootern sind es *Doom* oder *Half-Life*. Und im Bereich der Prügelspiele ist zweifelsohne die *Street Fighter*-Reihe eine der Serien, die damit in Verbindung gebracht werden – und das aus gutem Grund. Schon seit 1987 dürfen wir uns mit inzwischen ikonischen Recken wie Ryu, Blanka oder Chun-Li in Zweierduellen beweisen, nicht nur auf den namensgebenden Straßen, sondern in allerlei kreativ gestalteten Kampfarenen. Spätestens mit *Street Fighter 2* aus dem Jahre 1991 sowie den unzähligen Spin-offs, Umsetzungen und Erweiterungen davon stieg die Serie endgültig in den Beat-'em-Up-Olymp auf – und ist dort bis heute geblieben. Teil 5 zog durch eine fragwürdige DLC-Politik zum Release einiges an Kritik auf sich, hat sich inzwischen aber zu einem mehr als anständigen Ableger der Reihe gemausert. Das neueste *Street Fighter* blickt aber nicht nach vorne, sondern zurück in die Vergangenheit: Die *Street Fighter 30th Anniversary Collection* vereint satte zwölf Spiele aus der ruhmreichen Prügler-Geschichte in ihren Arcade-Versionen in einem Paket und reichert dieses mit einer Handvoll nostalgischen Inhalten für Retro-Fans an. Wir durften die Fighter-Sammlung bereits selbst ausprobieren.

Voll auf die Zwölf

Was steckt also drin an Spielen? Bei den zwölf enthaltenen Prüglern handelt es sich um das erste *Street Fighter* von 1987, *Street Fighter 2: The World Warrior* sowie die erweiterten Fassungen *Street Fighter 2 Dash*, *Street Fighter 2: Hyper Fighting*, *Street Fighter 2: The New Challengers*, sowie *Street Fighter 2: Turbo*, *Street Fighter 3: New Generation* mitsamt der Updates *Street*



Die Biografie eines jeden der ikonischen Kämpfer kann im sogenannten Museum nachgelesen werden. Dort dürfen wir auch deren diverse Kampf-Sprites bewundern.



Abseits der Duelle wartet eine große Anzahl von Artworks aus den diversen Spielen auf uns, an denen wir uns ergötzen und in Retro-Erinnerungen schwelgen können.

Fighter 3: Second Impact – Giant Attack und *Street Fighter 3: 3rd Strike – Fight for the Future* und – gleich haben wir es geschafft – die *Alpha*-Reihe, bestehend aus *Street Fighter Alpha: Warrior's Dream*, *Street Fighter Alpha 2* und *Street Fighter Alpha 3*. Sobald man Luft geholt hat, merkt man, dass in dieser Aufzählung tatsächlich alle 2D-Ableger bis exklusive *Street Fighter 4* enthalten sind – die 3D-Reihe *Street Fighter EX* wurde bewusst weggelassen. Und es fällt weiterhin auf, dass die hohe Anzahl natürlich vor allem auf die bei Arcade-Automaten üblichen Content-Updates zurückzuführen ist. Jedoch war es bei *Street Fighter* (vor allem bei Teil 2) schon immer so, dass sich die Neuerungen nicht nur auf drei, vier neue Figuren und Arenen beschränken, sondern auch deutlich spürbare spielerische Anpassungen zwischen den verschiedenen Versionen vorgenommen wurden. Und zwischen den diversen Hauptablegern offenbaren sich ohnehin deutliche Unterschiede bezüglich Steuerung, Spieltempo und mehr. Wir persönlich ziehen nach wie vor die diversen *Street Fighter 2*-Versionen mit ihrem perfekten Balancing, der punktgenauen Steuerung und dem abwechslungsreichen, aber nicht überladenen Kämpferfeld vor. *Street Fighter 3* und *Street Fighter Alpha* können ebenfalls überzeugen, erreichen dieses hohe Niveau aber dennoch nicht ganz. Das originale *Street Fighter* hingegen ist zwar als Retro-Artefakt aus den Frühzeiten des Genres auch heute noch interessant, kann mit den später erschienenen, deutlich komplexeren Prüglern aber definitiv nicht mithalten.

Spielchen, wechsel dich

Prinzipiell kommen die Spiele eins zu eins so daher, wie man sie von früher kennt. Ein paar sinnvolle beziehungsweise nette Extras haben die Entwickler aber dennoch implementiert. So verfügt jedes der zwölf Spiele nun über eine Online-Funktion für bis zu vier Teilnehmer – heureka! Exklusiv in der Switch-Version erwartet uns zudem ein Tournament-Modus für bis zu acht Teilnehmer in *Super Street Fighter 2*, bei dem vier Switch-Tablets miteinander verbunden werden. Und auch abseits der Kämpfe gibt's einiges zu sehen, etwa eine Artwork-Galerie sowie Biografien zu allen Kämpfern, in denen wir sogar deren verschiedene Kampfsprites im Detail bewundern können. Sehr schön! Zudem dürfen wir den Liedern aus den Spielen lauschen, Konzeptzeichnungen aus der Entwicklung begutachten und in einer ausführlichen Serien-Historie schmökern, die sogar die furchtbaren *Street Fighter*-Filme nicht ausspart. Mutig! Alles gut und schön und für *Street Fighter*-Fans definitiv eine tolle Sache – noch beeindruckender finden wir aber, wie komfortabel die Menüführung ausfällt. Der Wechsel zwischen den Spielen geschieht in Sekunden, Ladepausen gibt es überhaupt keine – und wer während eines Turniers unterbrochen wird, kann dank einer sinnvollen Save-and-Resume-Funktion jederzeit pausieren. Wir denken, hier kann nicht mehr viel schiefgehen – genau so muss eine gute Retro-Sammlung aussehen! **Lukas Schmid**

Es ist interessant, die Evolution der 2D-Prügler im Rahmen der zwölf Spiele hautnah mitzuerleben. Nicht alle Ableger sind gleich gut, aber alle machen Laune.

Wir können wählen, ob wir das Original-Format sehen wollen oder das Bild gestreckt werden soll. Auch verschiedene Darstellungs-Filter stehen zur Auswahl.

Der Wechsel zwischen den zwölf verschiedenen Spielen geht extrem flott von der Hand, Ladezeiten gibt es überhaupt keine.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Umfangreiche, liebevoll gemachte Sammlung, die Retro-Fans glücklich machen wird"

Ich bin, was Prügelspiele angeht, eher ein interessierter Gelegenheits-Klopper, der sich aber nicht in die hochkomplexen Combo-Systeme der Figuren einarbeitet und alle Finessen der Kampfmechaniken auswendig lernt. Stattdessen habe ich meine Freude, wenn ich einfach das Gamepad oder den Arcade-Stick in die Hand nehmen und fröhlich draufloshauen kann. Meine ersten Erfahrungen dieser Art habe ich übrigens mit *Street Fighter 2* auf dem SNES gemacht, sodass ich mich beim Ausprobieren der neuen Sammlung gleich wie zu Hause gefühlt habe. Heißt im Klartext: Auch hier werde ich sicher wieder viel Spaß haben – dass ich ein nur mäßig talentierter Tastendrescher bin, möge man mir aber bitte verzeihen.

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Termin: 29. Mai 2018

Screen-Info: Die Bilder hat uns Capcom zur Verfügung gestellt. Sie entsprechen dem, was wir während unserer Anspiel-Session zu sehen bekamen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

BLOODSTAINED RITUAL OF THE NIGHT

Action-Adventure Kein Zweifel, mit *Bloodstained* entsteht ein neues *Castlevania*! Doch kann das Action-Adventure noch mehr als dem großen Vorbild nachzueifern? Wir haben Probe gespielt.

Ein bisschen seltsam ist es ja schon. Da gilt *Symphony of the Night* als Höhepunkt der *Castlevania*-Serie, ein unumstrittenes Meisterwerk, das vor 21 Jahren für die Sony Playstation erschien – und trotzdem ist das Spiel für keine moderne Plattform mehr zu haben. Bis heute kein Remake, kein Remaster, keine einzige Umsetzung für eine Nintendo-Konsole! Dabei lechzen die Fans nach mehr, das wurde erst im Juni 2015 wieder deutlich: Da stellte *Bloodstained*, das sich selbst als geistiger *Castlevania*-Nachfolger versteht, nämlich einen neuen Kickstarter-Rekord auf. Satte 5,5 Millionen US-Dollar kamen in der Spendenkampagne zusammen! Kein Wunder, denn für die Qualität von *Bloodstained* bürgt kein Geringerer als Koji Igarashi. Der hatte schon für *Symphony of the Night* die Rolle des Assistant Directors übernommen und danach viele *Castlevania*-Titel für Konami produziert, etwa *Harmony of Dissonance* für Game Boy Advance oder *Dawn of Sorrow* für Nintendo DS.

Um *Bloodstained* nach seinen Vorstellungen zu entwickeln, verließ Igarashi sogar seinen Posten bei Konami. Doch hat der Mann es überhaupt noch drauf? Davon wollten wir uns selbst überzeugen: Bei Publisher 505 Games hatten wir die Chance, eine Version von *Bloodstained* auszuprobieren! Die war zwar schon einige Monate alt (sie entsprach der E3 2017 Demo) und spiegelte deshalb nicht mehr den aktuellen Entwicklungsstand wider, zeigte aber trotzdem, wohin die Reise geht und vor allem: ob das Spielgefühl an Igarashis frühere Werke anknüpfen kann.

Zurück zu den 2D-Wurzeln

Für *Bloodstained* entwarf Igarashi ein völlig neues Fantasy-Setting mit frischer Heldin: Wir spielen die junge Frau Miriam, die von einem Fluch befallen ist, wodurch ihre Haut langsam von Kristallen überwuchert wird. Um den Verfall zu stoppen, muss sie ein mysteriöses Gruselschloss erkunden und sich beim Herrn des Anwesens ein Heilmittel besorgen.

Damit enden aber auch schon die gröbsten Unterschiede zu *Castlevania*, denn *Bloodstained* macht gar kein Geheimnis aus seinem großen Vorbild. Schon die ersten Schritte erinnern sofort an *Symphony of the Night*, was bedeutet: Miriam steuert sich schön präzise aus der Seitenansicht durch die riesigen, verbundenen Schlosslevels. Auf moderne Features – etwa die aus *Metroid* bekannte Möglichkeit, sich an Kanten raufzuziehen – verzichtet *Bloodstained* in unserer Demo. Stattdessen kommen Klassiker wie der Doppelsprung zum Einsatz, den man in nahezu jedem Metroidvania findet. Auch der Backdash, der Miriam per Tastendruck einen Satz

Wie in der *Castlevania*-Serie trefft ihr auf eine Vielzahl fantasievoller Bosse. Hier nehmen wir eine Hexe in die Mangel, die uns mit Blutmagie ans Leder will.

Miriam ist von einem Fluch befallen, der ihren Körper langsam mit Kristallen überwuchern lässt. In *Bloodstained* sucht sie nach einem Heilmittel.

nach hinten machen lässt, dürfte Fans von *Symphony of the Night* bekannt vorkommen. Super: Obwohl *Bloodstained* die topmoderne Unreal Engine verwendet, ist das Gameplay streng zweidimensional! Auch am Spielgefühl ändert die 3D-Grafik nix, ein Raumwechsel dauert beispielsweise nur einen Sekundenbruchteil, so wie es sein soll – denn dadurch fühlt sich das Spiel ebenso flüssig an wie frühere 2D-*Castlevanias* für Nintendo-Konsolen.

Symphony of Sorrow

Miriam nutzt verschiedenste Nahkampfwaffen, die zwar alle nur eine vorgegebene Schlagrichtung haben (man kann beispielsweise nicht nach oben hauen!), dafür aber ganz unterschiedliche Eigenschaften besitzen. Ein Speer bietet etwa hohe Reichweite, taugt aber nicht im Kampf gegen Gegner von oben. Ein Claymore-Breitschwert ist dafür gähnend langsam, mäht aber zuverlässig alles im näheren Umkreis nieder. In unserer Demo sind Peitschen, Dolche, Schwerter und mehr im Angebot, alle mit unterschiedlichen Eigenschaften und Angriffswerten. Neue Waffen finden wir in Schatztruhen oder bei besiegten Gegnern, genauso wie diverse Klamotten, die Miriams Statuswerte und Resistenzen verbessern. Wie in früheren *Castlevania*-Spielen soll die Suche nach Beute (inklusive des gelegentlichen Grindens bestimmter Gegner) für ordentlich Motivation sorgen! Da Feinde manchmal Gold abwerfen, dürfte es außerdem Händler geben, die uns weitere Ausrüstung verkaufen.

Scherben statt Seelen

Beim Einsatz von Magie zeigen sich zwar klare Anleihen an *Castlevania: Aria of Sorrow* (GBA, 2003), aber auch behutsame Neuerungen. Alle Zauber basieren auf sogenannten „Shards“, Kristallscherben, die Miriam neue Fähigkeiten verleihen. Davon gibt's fünf Sorten: Trigger, Effective, Directional, Enchant und Familiar. Unter „Directional“ finden sich lenkbare Zauber, die sind neu! Denn die richten wir mit dem rechten Analogstick aus und feuern sie dann flüssig in jede beliebige Richtung. So lernen wir, präzise Feuerbälle zu schleudern oder Knochen in hohem Bogen zu werfen. Die Familiars dürften *Castlevania*-Fans bekannt vorkommen: Als wir in unserer Demo mehrere fliegende „Dullahammer Heads“ (das Gegenstück zu *Castlevanias* Medusa Heads) besiegen, erhalten wir ihre Shards und dürfen die Flugmonster danach als Begleiter rufen, die automatisch unsere Gegner angreifen. Trigger Shards sind dagegen einfache Zauber, die per Tastendruck in vorgegebener Richtung ausgelöst werden – anders als bei den Directional Shards bestimmen wir die Angriffsrichtung also nicht selbst. Und Enchant Shards liefern überhaupt keine aktiven Fähigkeiten, sondern passive Boni – die Optimizer-Scherbe erhöht beispielsweise unser Angriffstempo, solange sie im Inventar ausgewählt ist. Über die Funktion der Effective Shards können wir dagegen nur spekulieren, während unserer Anspielzeit haben wir nämlich keine davon gefunden.

Neue Shards gibt's größtenteils von besiegten Monstern, was einen zusätzlichen Anreiz darstellt, bestimmte Gegnertypen zu „farmen“ – zumal die Zauber stärker werden, wenn wir mehrere Shards des gleichen Typs sammeln. Ausnahmen stellen die Skill Shards dar: Dieser sechste Scherbentyp steht für zentrale Fähigkeiten wie den Doppelsprung, die an vorgegebenen Orten in der Spielwelt verborgen sind, nicht selten bewacht durch einen kräftigen Boss.

Streitpunkt Grafik

Seit der Ankündigung von *Bloodstained* wird der Grafikstil unter Fans und Backern kontrovers diskutiert. Besonders die Gestaltung der Schlosslevels wirkt etwas kahl und lieblos, was sich auch in unserer Version bemerkbar macht. Weder die Texturen noch die Beleuchtung sorgen für Begeisterung, der Look wirkt eher zweckmäßig als detailverliebt. Das hat aber auch sein Gutes, denn so fällt es leicht, die spielbare Ebene von den schmückenden Hintergründen zu unterscheiden. Außerdem muss sich natürlich erst noch zeigen, wie *Bloodstained* heute aussieht – in einem Jahr Entwicklungszeit kann viel passieren!

Die Heldin und vor allem die Gegner sehen dagegen sehr hübsch aus: Alle 3D-Figuren sind geschmeidig animiert, besonders die kolossalen Dämonenritter machen in ihren schweren Rüstungen mächtig Eindruck. Allerdings sind sie natürlich genauso schnell totgeklopft wie alle anderen Standardmonster, die uns auf den Schlossgängen begegnen – sonst wär's ja kein *Castlevania*. Und genau das will *Bloodstained* eben sein, anderer Name hin oder her!

Von Gegnern erbeutet Miriam zufällig neue Scherben, die sie im Inventar ausrüstet. Sie verleihen ihr verschiedenste Angriffszauber, Begleiterwesen und passive Boni.

Bloodstained: Ritual of the Night erscheint in diesem Jahr für Switch, PC, PS4, Xbox One und PS Vita. Dann soll es neben der Story-Kampagne auch weitere spielbare Helden und viele Zusatz-Modi wie New Game Plus, Rogue-like und Boss Rush bieten. **Felix Schütz**

MEINUNG
Felix Schütz

Bislang „nur“ ein neues *Castlevania* – aber genau das hatte ich mir auch erhofft!

Es war so angekündigt und so fühlt es sich auch an: *Bloodstained* will im Grunde ein neues *Castlevania* sein, zwar mit 3D-Grafik unter der Haube, spielerisch aber in der Tradition von Klassikern wie *Symphony of the Night* und *Aria of Sorrow* gehalten. Da es sich dabei um meine absoluten Lieblingsteile der ehrwürdigen Konami-Serie handelt, steht *Bloodstained* schon seit Jahren weit oben auf meiner Muss-ich-haben-Liste! Spielgefühl, Waffen, Gegner und das Sammeln von Ausrüstung und Seelen, Pardon! Scherben, machen bislang einen guten Eindruck. Daran ändern auch die 3D-Engine und die noch etwas unspektakuläre Levelgrafik nix. Was die Demo bislang aber noch nicht vermitteln kann, ist der Spaß am Erkunden, denn dafür sind die Gebiete in der Schnupperversion viel zu klein: Ich wünsche mir von *Bloodstained* ein ähnlich raffiniertes Leveldesign wie in *Symphony of the Night* und *Harmony of Dissonance*, in denen ich zig Stunden mit der Suche nach Secrets, Schätzen und Upgrades verbracht habe! Da aber Igarashi himself das Projekt überwacht, halte ich beide Metroidvania-Daumen gedrückt. Hoffentlich wird's noch was in diesem Jahr!

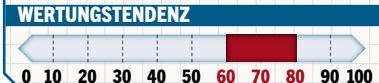
Jede Waffe unterscheidet sich in Reichweite, Schlagrichtung, Tempo und Angriffskraft. Wie in *Castlevania: Aria of Sorrow* gibt es auch ein paar Schusswaffen.

INFOS

Hersteller: 505 Games
Entwickler: ArtPlay/DICO
Alternative: Castlevania: Dawn of Sorrow (DS)
Termin: 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Hersteller und zeigen die Action aus anderen, deutlich näheren Kamerawinkeln als im tatsächlichen Spielgeschehen.

WERTUNGSTENDENZ



3DS

GESPIELT

DILLON'S DEAD-HEAT BREAKERS

Action Der rollende Blitz ist wieder da! In *Dillon's Dead-Heat Breakers* begleitet ihr Gürteltier-Ranger Dillon und seine tierischen Kumpane im actiongeladenen Kampf gegen invadierende Monster aus dem All.

Gürteltier Dillon verliert nicht viele Worte über seine Ranger-Tätigkeiten. Dafür macht er seit 2012 den Nintendo 3DS unsicher und bot im ersten Ableger *Dillon's Rolling Western* feinste Tower-Defense-Action. Das Abenteuer von Entwickler Vanpool enthielt zudem viele Racing-Elemente und tierisch-charmante Charaktere. Nun rollt Dillon mit *Dillon's Dead-Heat Breakers* bereits das dritte Mal ins Kampfgeschehen. Und wir durften das actiongeladene Tower-Defense-Spektakel bereits mehrere Stunden lang ausprobieren.

Rettet die Manjus!

Die größte Neuerung vorweg: In *Dillon's Dead-Heat Breakers* übernehmt ihr nicht nur die Rolle von Dillon selbst, sondern schickt euren eigenen Nintendo-Mii-Charakter in individueller tierischer Form auf die Schlachtfelder. Worum geht's in *Dillon's Dead-Heat Breakers*? Dillon hilft eurem Mii-Charakter aus der Patsche und findet sich erneut inmitten von monsterartigen Invasoren wieder, die es auf die Manju-Herden abgesehen haben. Diese sind eine überaus wichtige Nahrungsquelle für die Völker der Welt und müssen verteidigt werden. Mithilfe von Dillons Racing-Moves klappt das sogar sehr gut. Ihr ladet dafür euren Booster auf und fahrt mit vollem Karacho auf die Stein-Gegner zu, die durch Rammen oder Draufschlagen in ihre Einzelteile zerfallen – das Grundkonzept von Dillons Abenteuern bleibt also bestehen.

Gürteltier auf Mission

Im Laufe des Racing-Abenteuers brauchen viele verschiedene Dörfer die Hilfe des gerechtigkeitsliebenden Rangers. Denn die Steinmonster befallen die Befestigungsanlagen der Dörfer, um die Manju-Herden zu entführen.

Doch zu Beginn von *Dillon's Dead-Heat Breakers* findet ihr euch erstmal mit Dillon, dem altbekannten Mechaniker Russ und

Mit voller Fahrt und Booster-Unterstützung rammt ihr die Steinmonster. Eure Begleiter (oben links) halten euch auf dem Schlachtfeld stets auf Trab.

In jedem Gefecht bekommt ihr es mit Bossen zu tun. Diese stecken weit mehr Schaden ein als die üblichen Standard-Feinde und bescheren kostbares Loot.

Die Minispiele in *Dillon's Dead-Heat Breakers* sind abwechslungsreich gestaltet. Hier toben wir uns in der Hyper-VR-Arena aus und schießen Stein-Gegner ab.

eurer tierischen Mii-Spielfigur in Fort Major wieder. Die kleine aber frei begehbare Stadt lockt mit einigen Nebenmissionen und Minispielen, wenn mal keine Gefechtsaufträge anstehen. Zum Beispiel kann euer Mii-Charakter tagsüber in einem Lebensmittelgeschäft arbeiten oder im Wertstoffhof Müll sortieren. Die Minispiele sind nicht besonders fordernd, machen aber reichlich Spaß. Außerdem können auf der Rennstrecke Rekorde erzielt werden. In Fort Major leben zudem viele Tier-Charaktere, die allesamt individuell gestaltet sind und des Öftern für einen Lacher sorgen, wenn man mit ihnen ins Gespräch kommt. Auch wenn die Dialoge nicht vertont sind, sorgen die amüsant geschriebenen Texte für Spaß. Als Basis dient euch das Hotel der Stadt sowie die Werkstatt von Russ. Damit das eifrige Mechaniker-Eichhörnchen eure Ausrüstung verbessert und ihr somit gegen stärkere Feinde antreten könnt, müssen Materialien besorgt werden. Diese bekommt ihr am einfachsten in den Gefechten selbst, da ihr dort unter anderem Erz, Holz oder Steine sammelt.

Actiongeladene Gefechte

Sobald ein neuer Rettungs-Auftrag eingetrudelt ist, gilt es zunächst die passenden Kampfbegleiter anzuheuern – dafür benötigt ihr jedoch das entsprechende Kleingeld. Jeder der Söldner (von denen ihr maximal zehn mitnehmen könnt) besitzt einzigartige Waffen, mit denen er die Gefechtstürme verteidigt. Sobald ihr eure Truppe beisammenhabt, macht ihr euch zum jeweiligen Dorf auf. Dann schlüpft ihr wieder in die Rolle von Dillon, der sich auf seinem Panzer rollend im Gebiet fortbewegt. Bevor der Kampf beginnen kann, verteilt ihr nach Belieben die tierischen Unterstützer auf die Gefechtsstürme und ladet deren Energie auf. Überhaupt müsst ihr im Kampf stets auf die Energieanzeige achten, denn geht einem Turm der Saft aus, ist der entsprechende Charakter wehrlos.

Die Karte und Orte von Fort Major werden auf dem unteren Bildschirm des Nintendo 3DS angezeigt. Außerdem könnt ihr Items und Ausrüstung dort ansehen.

Die Qual der Wahl: Auf dem unteren Bildschirm seht ihr die Skills und Infos zur Waffe von möglichen Begleitern. Das Anheuern kostet einiges an Geld.

Die Gefechte, die wir bisher gespielt haben, liefen alle nach dem altbekannten Tower-Defense-Konzept ab: Ihr müsst alle Gegner ausschalten, bevor die Gefechtstürme oder die Basis des Dorfs zerstört werden. Im letzten Drittel des Kampfes kommt dann die gewohnte Racing-Komponente der Reihe ins Spiel: Alle noch vorhandenen Monster verwandeln sich in fahrende Untersetzer und müssen auf der Rennstrecke vernichtet werden. Durch das schnelle Tempo des Spiels und den actionreichen Soundtrack machen gerade diese Abschnitte sehr viel Spaß. Auch ist die Zeit begrenzt, weshalb Dillon seine bewährte Booster-Fähigkeit geplant einsetzen sollte. Zu Beginn erweisen sich die Kämpfe als ein wenig knifflig, da die Übersichtskarte auf dem unteren Bildschirm des 3DS immer beachtet werden muss, während ihr von einem Gegner zum nächsten fahrt. Zudem habt ihr es öfter mit Bossen zu tun, die mehr Schaden austeilen und nicht so leicht zu besiegen sind. Außerdem zapfen diese euch meist mit nur einem Angriff viel Lebensenergie ab – wenn ihr im Gefecht sterbt, ist die ganze Mission gescheitert. Mit der Zeit gewöhnt man sich aber an das hohe Tempo von *Dillon's Dead-Heat Breakers*. Neben den schön gestalteten Tiercharakteren, dem fetzigen Soundtrack und dem hohen Actionanteil rückt die Story von Dillons neustem Abenteuer ein wenig in den Hintergrund. Basierend auf den bisher gespielten Kapiteln sind wir uns aber sicher, dass *Dillon's Dead-Heat Breakers* ein spaßiges Racing-Tower-Defense-Spiel wird, das auf lange Zeit unterhält.

Svenja Klausing

MEINUNG
Svenja Klausing

„Sehr actionreicher Tower-Defense-Titel, der vor allem mit witzigen Charakteren punktet."

Auch wenn ich zuvor noch keine Erfahrung mit Vanpools Spielereihe hatte, ist mir nach kurzer Zeit das Spielprinzip von *Dillon's Dead-Heat Breakers* in Fleisch und Blut übergegangen. Es macht einfach unglaublich viel Laune, mit Dillon die Rennstrecken unsicher zu machen und dabei die Steinmonster zu vernichten. Die große Auswahl der Kampf-Begleiter kann sich ebenfalls sehen lassen sowie die zahlreichen putzig-designten Stadtbewohner. Ich hatte während meiner Zeit mit Dillon richtig viel Spaß und habe mit den Kämpfen mitgefiebert. Besser kann der Einstieg in das Tower-Defense-Genre für mich nicht laufen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Vanpool
Alternative: Dillon's Rolling Western
Termin: 25. Mai 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen direkt von unserer Spielesession und zeigen den charmanten und actionreichen Look des Tower-Defense-Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zum jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

ab 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

ab 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

ab 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

ab 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

ab 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Frustresistenz beim Spieler, wobei nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

unter 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serienstandards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missionsentscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcensystem
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- – Schlechte deutsche Synchronsprecher
- – Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

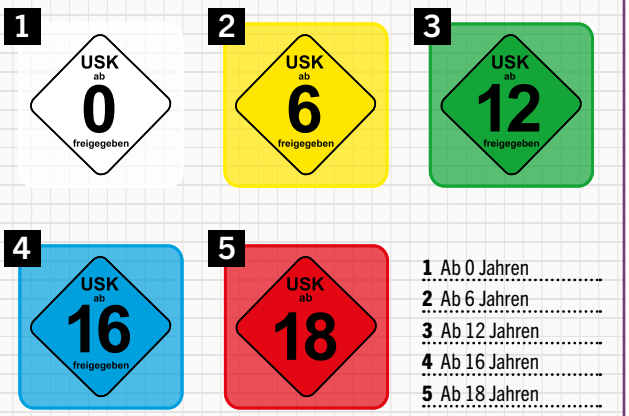
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Switch und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (32, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Wonderboy: The Dragon's Trap (Switch), Kirby Star Allies (Switch), Lara Croft Go (PS4)
Sieht gerade: Ready Player One
Hört gerade: Den in Japan gekauften offiziellen Soundtrack zu Splatoon 2
Und sonst: Schön war's in Japan! Aber auch weniger erholsam, als man meinen könnte, da wir die ganze Zeit damit beschäftigt waren, allerhand Tempel, Schreine, Burgen, Wahrzeichen und sonstige interessante Orte zu besuchen. Wie zum Beispiel das Nintendo-Hauptquartier. :-)

LUKAS SCHMID (29, Redakteur)

Spielt gerade: Bloodborne. Ludwig is dead!
Sieht gerade: A Series of Unfortunate Events Season 2 auf Netflix
Liest gerade: Trevor Noah – Born a Crime
Und sonst: Frühling lässt sein blaues Band wieder flattern durch die Lüfte – und wie in jedem Jahr bin ich der unsympathische Miesepeter, der rumrennt und schreit „Winter finde ich besser!" Mit Hitze kann ich einfach nicht so gut umgehen. Aber ich gebe zu, wenn einem die Nase nicht abfriert, dann fällt der tägliche Radweg in die Arbeit schon ein Stück leichter.

KATHARINA REUSS (30, Redakteurin)

Spielt gerade: Darkest Dungeon, auf dem Labo-Klavier, Bloodborne
Sieht gerade: Drawn Together
Freut sich gerade: Über die Temperaturen – je wärmer, desto besser.
Und sonst: Ich habe mir ein neues Fahrrad gekauft, in der Hoffnung, dass es nicht wie das Modell davor gestohlen wird. Diesen Monat ist das Fitnessstudio geschlossen und das Wetter so wundervoll – da lag es nahe, endlich die Kohle auf den Tisch zu legen. Ein neues Schloss war natürlich auch im Warenkorb.

JOHANNES GEHRLING (26, Volontär)

Spielt gerade: Super Mario 64
Sieht gerade: GNTM 2018
Freut sich: auf eine gesunde Zukunft!
Und sonst: Wenn ihr diese Zeilen lest, ist hoffentlich schon alles vorbei. Während ich das hier schreibe, liege ich aber seit knapp fünf Wochen wegen einer OP flach und weiß nicht, wie lange das noch so geht. Viele Schmerzen, viel Geduld. Ein bisschen was fürs Heft habe ich vom Krankenbett aus trotzdem gemacht. Freue mich sehr darauf, wieder richtig dabei zu sein!

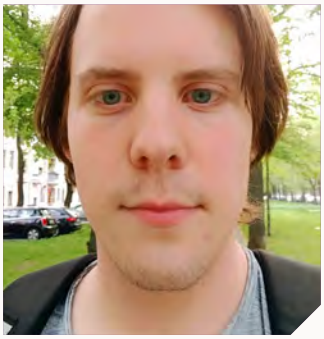
MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Tom Franklin – Smonk
Sieht gerade: A Beautiful Day
Hört gerade: Die Nerven – Fake
Und sonst: Kennt hier noch jemand Helmet? Meantime? Betty? Im Sommer ist die Band mal wieder hier unterwegs. Da werde ich wohl hingehen. Hauptsächlich um von ganz hinten alte Leute dabei zu beobachten, wie sie sich zur Musik verrenken, vielleicht sogar Pogo tanzen und dabei Oberschenkelhalsknochen dutzendweise zu Bruch gehen. Ist bei einem Sturz ja schnell mal passiert.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Stellaris: Apocalypse (PC), eine zweite Runde Meisterdetektiv Pikachu (3DS), Divinity: OS2 (PC)
Sieht gerade: Den Eurotunnel auf dem Weg nach England. Pub crawl, here I come!
Und sonst: Es lebe der Hochdachkombi! Bei dem Foto hier handelt es sich um meinen heiß geliebten Transporter, den ich Ende April bis unters Dach vollgepackt habe – das, was ihr da seht, war kurz zuvor noch der Inhalt meiner Studentenbude. Jetzt bin ich ziemlich fertig und mache erst mal Urlaub. Bis bald :)!

JANNIK WEIGL (23, Praktikant)



Spielt gerade: Prey (2017), Masters of Anima, Manticore – Galaxy on Fire
Sieht gerade: Black Mirror
Freut sich gerade: dass er es noch auf die Teamseite geschafft hat, bevor das Praktikum endet.
Und sonst: Das erste und wahrscheinlich letzte Mal auf der N-ZONE-Teamseite. Mein Praktikum ging leider viel zu schnell zu Ende. Jetzt warten ein sechswöchentlicher Korea-Trip – natürlich in den Süden – und eine Bachelorarbeit auf mich.

SVENJA KLAUSING (24, Praktikantin)

Spielt gerade: Don't Starve, Lode Runner Legacy, Dillon's Dead-Heat Breakers
Sieht gerade: The Fall – Tod in Belfast
Liest gerade: Juli Zeh – Spieltrieb
Und sonst: In letzter Zeit sind mehrere coole Dinge passiert: Erstens konnte ich zum ersten Mal dieses Jahr ins Freibad gehen (bei sommerlichen 29 Grad!!!) und zweitens hat Sony überraschend eine Demo zu Detroit: Become Human veröffentlicht. Bisher habe ich zwei von sechs Enden freigespielt, da gibt's also noch einiges zu tun!

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Katharina Reuss

Johannes Gehrling

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	South Park: The Fractured …	Donkey Kong Country: T. F.	Don't Starve	Donkey Kong Country: T. F.
FLOP-TITEL	–	–	–	–
Nintendo Labo: Multi-Set (Switch) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 34	Ich bin ganz eindeutig nicht die Zielgruppe, auf die *Nintendo Labo* zugeschnitten ist, und finde das alles spielerisch zu simpel. Für Kinder ist das aber ohne jede Frage ein richtig großer Spaß, Karton-Basteleien inbegriffen. **6**	Das *Multi-Set* bietet mit seinen verschiedenen Konstruktionen nicht nur wesentlich mehr Abwechslung, es dient auch als toller Einstiegspunkt in die *Labo*-Welt. Zumal hier alle Funktionen der Switch zum Einsatz kommen. **7**	Hier steckt mehr drin: Das Haus finde ich ziemlich öde, aber das Auto gefällt meinen Katzen und das Klavier ist einfach der Wahnsinn. Meiner Meinung nach besser und abwechslungsreicher als das *Robo-Set*. **7**	Leider ging der endgültige Test nicht wie geplant auf meine Kappe, da ich wegen einer OP außer Gefecht war. Das ärgert mich besonders, da ich *Labo* beim Nintendo-Event im März richtig toll fand. **8**
Nintendo Labo: Robo-Set (Switch) ∅ Wertung: 6,0 // Test S. 38	Das *Robo-Set* bietet spielerisch etwas mehr als das *Multi-Set*. Die Robo-Prügeleien finde ich aber trotzdem nicht so gelungen wie die diversen kleinen Papp-Spielereien. Auch hier gilt wieder: für Kinder definitiv klasse. **6**	Als Kind hätte ich die Vorstellung eines Roboterzugs sicherlich cool gefunden. Ob ich angesichts des mangelnden Tiefgangs nicht aber nach einiger Zeit das Interesse verloren hätte? Als Erwachsener auf jeden Fall. **6**	Lukas mit Roborucksack und Robovisier macht mir Angst. Als Kind hätte ich auf jeden Fall das andere Set haben wollen. Auch als Erwachsener würde ich das andere Set haben wollen. Roboter sind doof. **5**	Das *Robo-Set* aus dem brandneuen Labo-Universum ist zunächst beeindruckend, bereitet auf den zweiten Blick einigen Spaß, kränkelt in Schritt 3 dann aber bei der Langzeitmotivation leider etwas. **7**
Donkey Kong Country: Trop. Fr. (Switch) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 46	*Tropical Freeze* ist ein verdammt gutes Hüpfspiel. Allerdings finde ich, dass es mit Wii-U-Ports langsam langt, vor allem wenn sie nur so geringfügig verändert daherkommen. Durchspielen werde ich es trotzdem wieder. **8**	Wenn ihr dieses Jump&Run-Juwel auf der Wii U noch nicht gespielt habt, solltet ihr es euch jetzt nicht entgehen lassen! Mit Funky Kong als Figur für Einsteiger bleibt nun wirklich kein Grund mehr, um hier zu passen. **9**	Ich versteh den Hype um die beiden seelenlosen (sorry not sorry) *Country*-Fortsetzungen von den Retro Studios nicht, aber ich muss auch nicht alles verstehen. Hat mich schon auf der Wii U kalt elassen (haha). **4**	Auf der Wii U schon mehrfach komplett durchgespielt, hat mir *Tropical Freeze* auf der Switch noch mal sehr viel Spaß bereitet. Vielleicht sogar etwas mehr, dank besseren Controllers und der Mobilität. **9**
South Park: Die rek. Zerreißpr. (Switch) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 58	Ich muss zugeben, dass ich *South Park* bisher kaum geguckt habe, obwohl ich die Serie prinzipiell echt lustig finde. Das Spiel fördert aber wie der Vorgänger meinen Vorsatz, mir die 18 Staffeln doch endlich mal zu gönnen. **8**	Um von diesem Rollenspiel was zu haben, muss man den Humor in *South Park* schon wirklich mögen. Da ich ihn (größtenteils) mag, kann ich auch über die ziemlich simplen Rollenspielmechaniken hinwegsehen. **8**	Sehr detailverliebt und originalgetreu, aber nur ein mittelmäßiges Rollenspiel. Verglichen mit den besten Folgen aus der Serie ist die Story des Spiels ziemlich schwach. Dennoch ein unterhaltsames Erlebnis. **7**	*Die rektakuläre Zerreißprobe* wird sicher nicht mein Spiel des Jahres, überzeugt aber gewohnt mit dem genialen *South Park*-Universum. Außerdem: Toll, dass man es jetzt im Sommer im Park spielen kann. **7**
Don't Starve Switch Ed. (Switch eShop) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 71	Eigentlich kann ich mit Survival und Permadeath nicht allzu viel anfangen. *Don't Starve* hat mich aber dennoch in seinen Bann gezogen, sei es wegen des einzigartigen Stils oder einiger kreativer Spielideen. Ist gut! **8**	So richtig gepackt hat mich *Don't Starve* sowohl am PC als auch der Wii U nicht. Vielleicht gebe ich dem Survival-Spiel jetzt auf der Switch noch mal eine Chance. Andererseits mangelt es nicht an guten Indie-Alternativen. **7**	So ziemlich genau mein Ding und somit auch mein Spiel des Monats – obwohl es schon ziemlich betagt ist (auf dem PC gibt's das schon seit fünf Jahren). Auf der Switch kommt immerhin der Portabilitätsbonus dazu. **9**	Während der Grafikstil von *Don't Starve* wirklich besonders und allererste Sahne ist, kann ich mich mit dem eigentlichen Gameplay nicht so sehr anfreunden. Dennoch eine Bereicherung für den Switch-eShop! **7**
Masters of Anima (Switch eShop) ∅ Wertung: 6,5 // Test S. 75	Ich bin und werde nie Strategie-Liebhaber werden, weswegen Spiele wie *Masters of Anima* an mir vorbeigehen würden, würde ich sie nicht im Büro sehen. Sieht ja ganz nett aus so weit, macht mich aber überhaupt nicht an. **5**	Ich bin und werde immer Strategie-Liebhaber sein, weswegen Spiele wie *Masters of Anima* immer erst mal meine Aufmerksamkeit genießen. Die Ähnlichkeit zu *Pikmin* ist schön, die fummelige Steuerung weniger. **7**	Ein gelungenes RTS – und das auch noch auf Konsolen! Eine echte Seltenheit, um das Genre ist es abseits von der Plattform PC ja nicht sonderlich gut bestellt. Erinnert sich eigentlich noch jemand an *Stormrise*? Haha. **7**	Schaut hübsch aus und erinnert mich auf den ersten Blick irgendwie an alte *Diablo*-Zeiten mit guten Freunden, ist dann gameplaytechnisch (heutzutage) aber irgendwie nicht mehr meine Art von Spiel. **7**

Tolle Prämien im Shop!

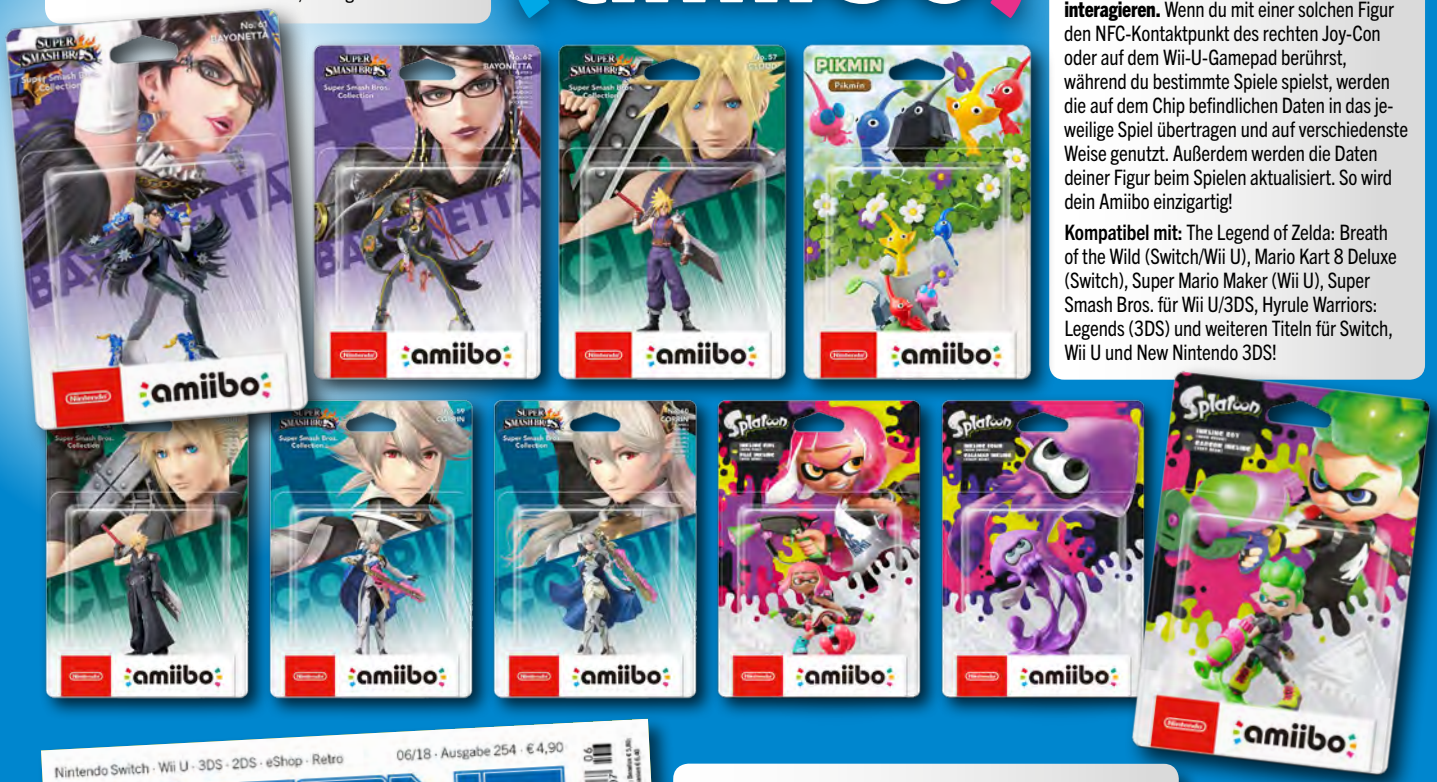
NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!



ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 26. April 2018.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
April 2018		
NEU eSHOP #Breakforcist Battle	Lucid Sheep Games	12. April 2018
NEU eSHOP ACA Neogeo Gururin	Hamster	12. April 2018
NEU eSHOP ACA Neogeo Samurai Shodown 3	Hamster	05. April 2018
NEU eSHOP Asdivine Hearts	Kemco	12. April 2018
NEU eSHOP Bombslinger	Plug In Digital	11. April 2018
NEU eSHOP Burly Men at Sea	Plug In Digital	12. April 2018
NEU eSHOP Deep Ones	Sometimes You	11. April 2018
S. 71 NEU eSHOP Don't Starve	Klei Entertainment	12. April 2018
NEU eSHOP Dragon Blaze	Zerodiv	12. April 2018
NEU eSHOP Drone Fight	Silverstar	12. April 2018
S. 73 NEU eSHOP Infernium	Undergames	12. April 2018
NEU eSHOP Johnny Turbo's Arcade: Bad Dudes	FTE Games	12. April 2018
NEU eSHOP Jotun: Valhalla Edition	Thunder Lotus Games	27. April 2018
S. 70 eSHOP Manticore – Galaxy on Fire	Deep Silver	19. April 2018
S. 74 eSHOP Masters of Anima	Focus Home Interactive	10. April 2018
NEU eSHOP Membrane	Perfect Hat	06. April 2018
NEU eSHOP Metropolis: Lux Obscura	Sometimes You	04. April 2018
S. 76 NEU eSHOP Regalia: Of Men and Monarchs	Crunching Koalas	12. April 2018
NEU eSHOP Naruto: Ultimate Ninja Storm	Bandai Namco	27. April 2018
NEU eSHOP Naruto S.: U. Ninja Storm Trilogy	Bandai Namco	27. April 2018
S. 34 Nintendo Labo: Multi-Set	Nintendo	27. April 2018
S. 38 Nintendo Labo: Robo-Set	Nintendo	27. April 2018
NEU eSHOP Octocoper: Double or Squids	TAC Games	05. April 2018
NEU eSHOP Pirates: All Aboard!	Qubic Games	13. April 2018
NEU eSHOP Regalia: Of Men and Monarchs	Crunching Koalas	12. April 2018
NEU eSHOP Rogue Aces	Curve Digital	12. April 2018
eSHOP Runbow	HeadUp Games	24. April 2018
NEU eSHOP Sally's Law	Polaris-X	05. April 2018
NEU eSHOP Shelter Geneations Law	Circle Ent.	12. April 2018
NEU eSHOP Sling Ming	Goodnightbrave	05. April 2018
S. 58 South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Ubisoft	24. April 2018
NEU eSHOP Super Rocket Shootout	Plug in Digital	05. April 2018
NEU eSHOP The Adventure Pals	Armor Games	12. April 2018
NEU eSHOP The Bunker	Wales Interactive	09. April 2018
NEU eSHOP The Way Remastered	Sonka	20. April 2018
eSHOP Urban Trial Playground	Tate Multimedia	05. April 2018
Mai 2018		
UPDATE Battle Chasers: Nightwar	THQ Nordic	15. Mai 2018
S. 46 Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	04. Mai 2018
Hyrule Warriors Definitive Edition	Nintendo	18. Mai 2018
Little Nightmares Complete Edition	Bandai Namco	18. Mai 2018
eSHOP Mega Man Legacy Collection 1 & 2	Capcom	22. Mai 2018
One Piece: Pirate Warriors 3 Deluxe Edition	Bandai Namco	11. Mai 2018
Yesterday Origins	Microids	31. Mai 2018
Juni 2018		
eSHOP Happy Birthdays	NIS America	08. Juni 2018
Mario Tennis Aces	Nintendo	22. Juni 2018
Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	08. Juni 2018
Ys 8: Lacrimosa of Dana	Nihon Falcom	29. Juni 2018
Weitere Ankündigungen		
UPDATE Adventure Time: Piraten der Enchiridion	Bandai Namco Ent.	2018
AeternoBlade 2	Corecell Technology	Nicht bekannt
eSHOP Arena of Valor	Tencent Games	2018
Ark: Survival Evolved	Studio Wildcard	Herbst 2018
UPDATE eSHOP Banner Saga	Versus Evil	Sommer 2018
UPDATE eSHOP Banner Saga 2	Versus Evil	Sommer 2018
eSHOP Banner Saga 3	Versus Evil	Sommer 2018
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2018
eSHOP Blacksad	Microids	Winter 2018
eSHOP Blade Strangers	Nicalis	2018
eSHOP BlazBlue: Cross Tag Battle	Arc System Works	05. Juli 2018
eSHOP Candleman	Spotlightor	Nicht bekannt
Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	13. Juli 2018
eSHOP Constructor	System 3	2018
eSHOP Cosmos Defenders	Fiery Squirrel	2018
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Activision	10. Juli 2018
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2018
S. 09 UPDATE Dark Souls Remastered	Bandai Namco	Sommer 2018
De Blob	THQ Nordic	2018

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Dream Alone	Fat Dog Games	2018
eSHOP Eternum	Back to Basics Games	Nicht bekannt
eSHOP Everspace	Rockfish Games	Nicht bekannt
Fallen Legion: Rise of Glory	NIS America	2018
Fire Emblem	Nintendo	2018
NEU eSHOP Firewatch	Valve	2018
eSHOP Flashback – Remastered Edition	Microids	2018
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Framed Collection	Loveshack Entertainment	Sommer 2018
UPDATE Harvest Moon: Licht der Hoffnung	Koch Media	08. Juli 2018
UPDATE eSHOP Hollow Knight	Team Cherry	Sommer 2018
eSHOP Ice Cream Surfer	Contra Network	2018
eSHOP Ira	Ore Creative	2018
eSHOP Last Encounter	Exordium Games	Sommer 2018
UPDATE eSHOP Lumines Remastered	Enhance Games	Sommer 2018
eSHOP Mark of the Ninja Remastered	Klei Entertainment	Herbst 2018
Mega Man 11	Capcom	2018
NEU Mega Man X Legacy Collection 1 & 2	Capcom	24. Juli 2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Miles & Kilo	Michael Burns	2018
eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingdom	FDG Entertainment	2018
Monster Hunter XX: Nintendo Switch Version	Capcom	Nicht bekannt
Octopath Traveler	Square Enix	13. Juli 2018
eSHOP Okami HD	Capcom	Sommer 2018
UPDATE eSHOP Penguin Wars	Dispatch Games	Sommer 2018
eSHOP Pillars of Eternity	Obsidian Entertainment	Winter 2018
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Polygod	Krafted Games	Sommer 2018
eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2018
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2018
UPDATE R.B.I. Baseball	MLB	05. September 2018
Real Farm	Soedesco	2018
Redout	Nicalis	2018
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
Roller Coaster Tycoon Switch	Atari	Nicht bekannt
Runner 3	Choice Provisions	2018
UPDATE Saturday Morning RPG	Limited Run Games	Sommer 2018
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2018
Shantae: Half-Genie Hero Ultimate Edition	PQube	2018
Shaq-Fu: A Legend Reborn	Wired Procutions	2018
Shin Megami Tensei 5	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Sleep Tight	We Are Fuzzy	Sommer 2018
eSHOP Smoke and Sacrifice	Curve Digital	2018
SNK Heroines: Tag Team Frenzy	SNK	Sommer 2018
NEU Sonic Mania Plus	Sega	17. Juli 2018
eSHOP Splatoon 2: Octo Expansion	Nintendo	Sommer 2018
eSHOP Squadron 51	Loomiarts	Winter 2018
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	Herbst 2018
Steep	Ubisoft	2018
eSHOP Super Chariot	Microids	2018
Super Smash Bros.	Nintendo	2018
UPDATE Syberia 3	Microids	Sommer 2018
The World Ends With You – Final Remix	Nintendo	2018
Titan Quest	THQ Nordic	2018
eSHOP Townsmen	HandyGames	2018
Travis Strikes Again: No More Heroes	Grasshopper Manufacture	2019
eSHOP Turbo Pug DX	Back to Basics Gaming	Nicht bekannt
eSHOP Undertale	8-4, Ltd.	Nicht bekannt
eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
Valkyria Chronicles 4	Sega	2018
Victor Vran: Overkill Edition	Wired Productions	Sommer 2018
Wolfenstein 2: The New Colossus	Bethesda	2018
eSHOP Yoku's Island Express	Team 17	Sommer 2018
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2018

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mai 2018		
S. 26 Dillon's Dead-Heat Breakers	Nintendo	25. Mai 2018
Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	Deep Silver	18. Mai 2018
Juni 2018		
Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	08. Juni 2018
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2018
Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	13. Juli 2018
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
NEU eSHOP Dodge Club Pocket	James Montagna	19. April 2018
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2018
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2018
Luigi's Mansion	Nintendo	2018
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + B. Jr.s R.	Nintendo	2019
Mighty No. 9	Comcept	2018
eSHOP Minecraft: New Nintendo 3DS Edition	Mojang	2018
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2018
eSHOP Mixed Messages	Activision	2018
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	2018
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2018
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2018
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2018
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2018
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2018
WarioWare Gold	Nintendo	27. Juli 2018
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2018
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2018
Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	Nicht bekannt

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2018		
S. 08 NEU Dragalia Lost	Nintendo	2018
Mario Kart Tour	Nintendo	2018/2019
PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
The Legend of Zelda	Nintendo	2018

ASDIVINE HEARTS (SWITCH)

Hersteller: Kemco **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 12. April 2018

NEU

DARK SOULS REMASTERED (SWITCH)

Hersteller: Bandai Namco **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Sommer 2018

UPDATE

PIRATES: ALL ABOARD! (SWITCH)

Hersteller: Qubic Games **Genre:** Action **Termin:** 13. April 2018

NEU

HARVEST MOON: LICHT DER HOFFNUNG (SWITCH)

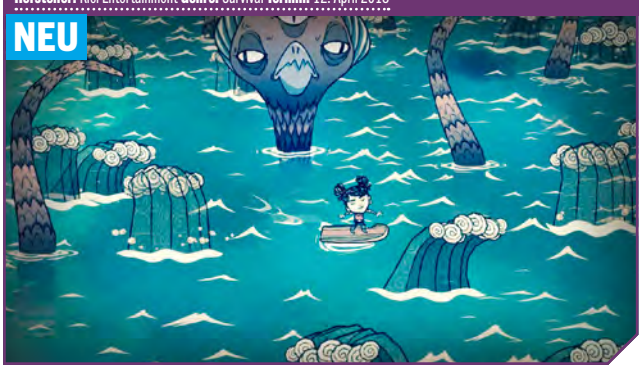
Hersteller: Koch Media **Genre:** Simulation **Termin:** 08. Juli 2018

UPDATE

DON'T STARVE (SWITCH)

Hersteller: Klei Entertainment **Genre:** Survival **Termin:** 12. April 2018

NEU



NINTENDO LABO MULTI-SET

Diverse Fünf verschiedene Bastelprojekte, fünf unterschiedliche „Spiele“ – wir haben alles, was im bunten *Labo Multi-Set* steckt, zusammengebaut und ausprobiert.

So viel Pappe ist zu viel für einen einzelnen Menschen! Für unseren Test der beiden *Labo*-Sets teilten wir uns auf. Das war eine gute Idee, denn das Zusammenbauen der einzelnen Teile ist zeitaufwendiger, als ihr euch das vielleicht im ersten Moment vorstellt. Während das *Robo-Set* nur ein Spiel und Großprojekt zum Basteln beinhaltet, stecken im *Multi-Set* ganze fünf unterschiedliche Kreationen! Aus diesem Grund sehen wir uns jede davon einzeln an. Bei beiden Sets ist die sogenannte Werkstatt enthalten, in der ihr zum Hobbyprogrammierer werdet – genaue Informationen zu diesem Zusatzmodus findet ihr im Kasten des Tests zum *Robo-Set* auf Seite 39. Nicht beim Test berücksichtigt haben wir das Design-Paket: Das ist eine „Erweiterung“ mit Aufklebern, Tesafilm und Schablonen, mit deren Hilfe ihr eure Werke verschönert. Ein Spiel oder Software ist bei diesem Mini-Set für etwa zwölf Euro nicht enthalten. Praktisch: Alle Pappkartons in der *Multi-Set*-Kiste sind eindeutig farbig gekennzeichnet, es besteht also keine Verwechlungsgefahr beim Zusammenbauen. Da meistens nicht alle Teile auf einmal, sondern die Stücke schrittweise nacheinander aus den Bögen gelöst werden, geht die Übersicht auch bei den komplexeren Bauwerken nicht verloren. Generell gilt: trotz der hohen Qualität der Sets solltet ihr stets Umsicht beim Bauen und beim Spielen walten lassen.

Katharina Reuß

◆ Ihr braucht Platz und Geduld zum Basteln: Im *Multi-Set* stecken fünf Bauprojekte und dementsprechend jede Menge Pappbögen, aus denen ihr die Teile herauslöst.

MOTORRAD

Um das Motorrad zu bauen, benötigt ihr laut *Labo*-Angaben etwa zwei Stunden. Zum Lenker gehören noch zwei Hüllen für die Joy-Cons.

Der Komplexitätsgrad des Motorrades ist mit dem des Klaviers vergleichbar – jüngere Kinder brauchen sehr wahrscheinlich Hilfe beim Knicken und Zusammensetzen der recht großen Teile. Ist der Lenker erst gebaut, funktioniert die Mechanik mit Gummibändern und Papphebeln aber sehr gut. Umständlich: Zum Fahren müssen die Seiten des Lenkers geöffnet und die Joy-Cons eingelegt werden. Das ist schon anfangs fummelig und die kleinen Pappzungen wirken verschleißanfällig. Durch den abnehmbaren „Tank" unterhalb der Halterung der Switch lässt sich die Pappbastelei an unterschiedlich große Spieler anpassen. Das Mini-Game an sich ist recht spaßig und weist sogar einen Streckeneditor auf; mehr als nötig ist in dem Funracer aber nicht enthalten. Es gibt keinen Mehrspielermodus, keine Möglichkeiten, Motorräder oder Aussehen zu wechseln, und jedes Rennen dauert nur genau eine Runde. Wenigstens gibt es drei Geschwindigkeitsklassen und damit drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade.

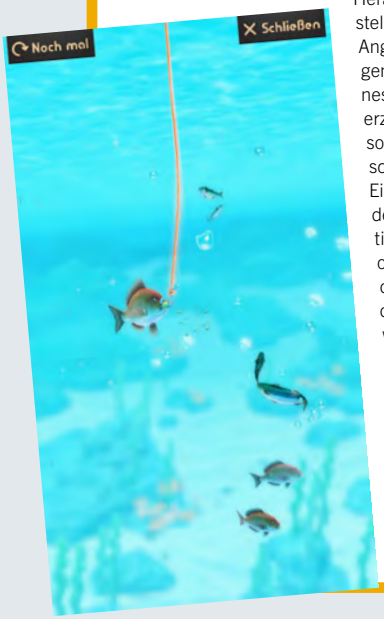
PRO / CONTRA

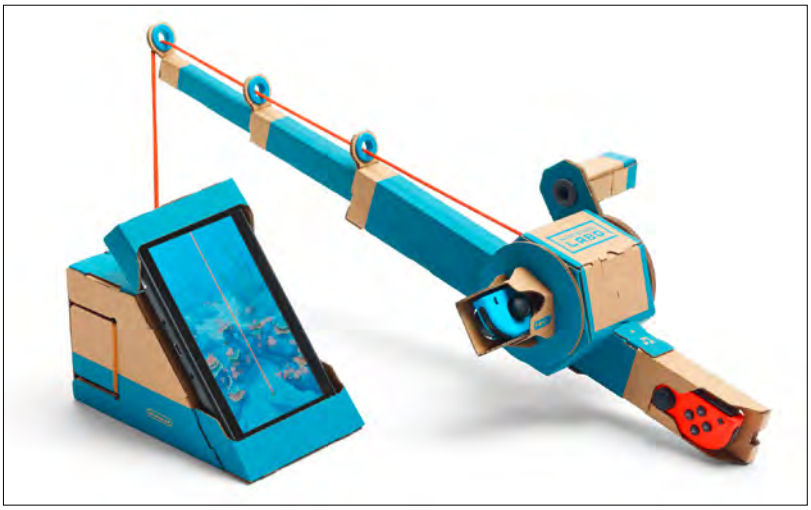
- ✚✚ Lenker funktioniert super und ist stabil
- ✚✚ Rennspiel macht Spaß
- ✚ Mehrere Geschwindigkeitsklassen und Strecken
- ✚ Mit Streckeneditor
- ▬ Kein Mehrspielermodus
- ▬▬ Geringer Umfang
- ▬▬ Lenker muss geöffnet werden, damit die Joy-Cons entnommen und eingesetzt werden können

ANGEL

Die Angel besteht aus zwei Pappgebilden, die am Ende durch die Angelschnur miteinander verbunden werden.

Die Angel zu bauen dauert etwa eine Stunde, je nachdem, wie sorgfältig ihr seid. Gerade bei den Kartonstücken mit den runden Öffnungen ist beim Knicken an den Falzen Fingerspitzengefühl gefragt, die beiliegenden Plastiklösen sorgen aber am Ende für die notwendige Stabilität. Auch das Einführen der Schnur in die Löcher könnte für jüngere Bastelmeister eine Herausforderung darstellen. Die Haptik der Angelrute ist hervorragend, durch ein kleines Pappplättchen erzeugt das Kurbeln sogar ein rhythmisches Klacken. Das Ein- und Ausstecken der Joy-Cons funktioniert simpel und ohne dass die Angel dabei arg in Mitleidenschaft gezogen wird. Das passende Minispiel zur Papphülle ist gut umgesetzt und erstaunlich unterhaltsam. Klar, eine anspruchsvolle Hochseefischereisimulation solltet ihr nicht erwarten, das Angeln mit der Hardware funktioniert aber einwandfrei, die Tiere sehen gut aus, und in unterschiedlichen Wasserschichten sind verschiedene Kiementräger unterwegs. Wie bei fast allen anderen *Labo*-Minispielen gibt's auch hier keine Spur eines Mehrspielermodus. Das Angelspiel ist entspannender und etwas länger unterhaltsam als das Motorradrennen, aber auch keine Beschäftigung, die noch Wochen nach dem ersten Basteln noch Laune macht.





PRO / CONTRA

- ✚✚ Robuste Angelrute
- ✚✚ Simpel unterhaltsames Angelspiel
- ✚ Schönes Feedback beim Kurbeln
- ✚ Mehrere Wasserschichten und Fischarten
- ✚ Joy-Cons leicht entnehmbar
- ▬ Durch die per Schnur verbundenen Teile schwierig zu transportieren
- ▬ Wenig Langzeitmotivation

NACHGEFRAGT BEI DER ZIELGRUPPE: WIE GUT IST DAS MULTI-SET?

Was denkt eigentlich die Zielgruppe über *Labo*? Wir haben zwei Experten zu uns in die Redaktion eingeladen und um ihre Meinung zum *Multi-Set* gebeten.

„Basteln macht ja doch Spaß.“

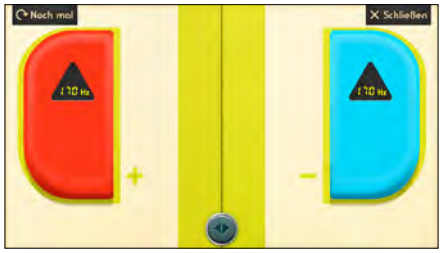
Eigentlich mag ich Basteln nicht so gerne, aber weil man eine super Anleitung auf der Switch hat, die alles ganz genau erklärt, war das Zusammenbauen der Sachen dann doch richtig cool. Am Besten fand ich das Haus, weil es da am meisten zu entdecken gab. Zum Beispiel einen Wasserhahn, den man auf- und zudrehen konnte, oder eine Kurbel, mit der man Aktionen direkt im Spiel steuert. Auch mit dem Klavier kann man eine ganze Menge anstellen, nur das Auto war ein bisschen langweilig, aber das ist vielleicht ja auch mehr für jüngere Kinder gedacht.

„Kreativ mit eigenem Pappspielzeug.“

Wir mussten erst die Sachen zusammenbauen, um spielen zu können. Das Lenkrad haben wir zusammen gefalzt, brauchten aber manchmal Hilfe. Die Animationen auf dem Bildschirm dazu fand ich sehr hilfreich und sie haben mich sehr motiviert. Das Haus sah aus wie ein kleines Puppenhaus. Darin lebt ein kleines Haustier, das man füttern und mit dem man spielen konnte. Oder man konnte das Haus mit Wasser füllen. Das hat mir am besten gefallen und das Auto am wenigsten. Ich finde es schön, dass auch nicht so kreative Kinder viel Spaß am Basteln und Falzen haben und ich das Gefühl hatte, mein eigenes Spielzubehör herzustellen.

RC-AUTO

Das kleine Auto ist wahrscheinlich das Erste der fünf Projekte, das ihr umsetzt und ist in Windeseile zusammengebaut.



Gerade einmal fünf Minuten braucht ihr, und schon steht euer RC-Auto auf sechs eigenen Beinen. Durch die Joy-Cons links und rechts bewegt sich das käferartige Pappgestell fort. Das ist nach dem ersten Aha-Effekt nicht mehr sonderlich faszinierend. Ihr könnt theoretisch Hindernisparcours aufbauen und mit dem Auto absolvieren. Wenn ihr ein zweites Set Joy-Cons besitzt, liefert ihr euch Wettrennen. Es gibt ein paar Möglichkeiten zur Manipulation des kleines Gefährts, ihr könnt zum Beispiel die Geschwindigkeit der Vibration per Seite einstellen, und die kleine Kamera am rechten Joy-Con fängt Bilder ein, die ihr auf der Switch-Konsole seht. Beachtet, dass die Beinchen des Autos schnell knicken und der Untergrund möglichst glatt sein sollte, damit das Käferchen gut vorankommt.

PRO / CONTRA

- ++ Schnell zusammengebaut und ausprobiert
- \+ Niedliches Design
- \+ Ein paar Bedienungsoptionen
- \+ Rudimentärer Zweispielermodus
- \+ Schöne Einführung ins *Labo*-Prinzip
- − Kein Minispiel dabei
- − Funktioniert nur auf festem, glatten Boden
- −− Beine knicken leicht um

HAUS

Das Haus umfasst nicht nur den massiven Sockel für die Switch, sondern auch drei Schalter und eine Art Doppelkorken, die zum Interagieren mit eurem virtuellen Haustier genutzt werden.

Zum Bauen des Gebäudes und der drei Schalter, die ihr links, rechts und unten am Haus anbringen könnt, solltet ihr etwa eine Stunde Zeit einplanen. Das Zusammensetzen funktioniert super und die Hebel fühlen sich erstaunlich robust an. Im Häuschen wohnt ein niedliches Haustier, mit dem ihr durch die Schalter interagiert. Ihr öffnet etwa Portale mit den durch Schnur verbundenen Steckern, durch das euer Schoßtier fliegt, lasst ihm die Bude mit Wasser volllaufen, ändert die Tageszeit oder spielt ganz simple Minispiele wie Bowling oder Seilhüpfen. Am besten stellt ihr euch die Interaktion mit dem Haus-Set vor wie die mit einer Art überdimensioniertem Tamagochi.

PRO / CONTRA

- ++ Mit ein paar (simplen) Minispielen
- \+ Schalter funktionieren sehr gut
- \+ Sehr knuffig gestaltet
- \+ Haus lädt zum Dekorieren ein
- \+ Abwechslungsreiches Bastelprojekt mit Schnüren, Kurbeln und Schaltern
- − Einfügen der Switch etwas umständlich
- −− Kaum Langzeitmotivation

KLAVIER

Das zeitaufwendigste und komplexeste Pappbauwerk im ganzen *Multi-Set*: Mit dem Klavier könnt ihr erstaunlich viel anstellen, allerdings handelt es sich weniger um ein Spiel, sondern eher um eine Art Musik-Software.

Das Klavier ist groß und komplex, deshalb solltet ihr etwa eineinhalb Stunden Zeit einplanen, um es fertigzustellen. Da ihr jede Taste einzeln anfertigt, mutet das Basteln mitunter etwas monoton an. Außerdem müsst ihr viel Klebearbeit bei den Schaltern leisten, da ist Fingerspitzengefühl gefragt. Sobald ihr das Instrument aber fertiggestellt habt, bietet es euch einen erstaunlichen Funktionsumfang: Die Schalter bestimmen den Klang (Klavier, Katzenmiauen, Chor, Männerstimmen, Vibration), mit den Einschiebekarten manipuliert ihr die Klangverzerrung. Ihr spielt entweder angegebene Melodien nach, oder wechselt in den Studiomodus. Dort unterlegt ihr eure Kompositionen sogar mit Beats! Dafür braucht ihr die Einschiebekarte mit den zahlreichen Stanzlöchern. Sehr schwierig: Je nach Lochposition verändert sich der Rhythmus, die Anleitung empfiehlt, die herausgedrückten Pappplättchen aufzuheben! Nicht sonderlich praktikabel, auch wenn eigens eine Schablone zum Basteln einer Aufbewahrungsbox beiliegt. Die Funktionen des Studios jedenfalls sind beeindruckend, mit Aufnahme- und Wiederholungsoptionen, den bereits erwähnten Beats und der Erweiterung der Klaviatur (euch stehen also mehr als eine Oktave Töne zur Verfügung, obwohl das Klavier nur 13 Tasten aufweist). Zu guter Letzt könnt ihr das Instrument zu einem Aquarium umfunktionieren, dazu schiebt ihr die Karte mit dem halben Fisch darauf in den Schlitz.

PRO / CONTRA

- ++ Komplexe, faszinierende Mechanik
- ++ Erstaunlich viele Möglichkeiten beim Musizieren und Aufnehmen
- + Vermittelt sofort Spaß an der Musik
- + Einfache Melodien zum Nachspielen
- − Papplochmechanik sehr filigran
- − Das Aquarium ist öde
- − Das Basteln ist etwas monoton

MEINUNG
Katharina Reuß

„Das Basteln an den Projekten hat mir mehr Spaß gemacht als das Spielen."

Gäbe es zu jedem Ikea-Möbelstück eine Anleitung wie die von *Nintendo Labo*, hätte niemand jemals mehr Probleme beim Zusammenbauen seiner Pressspaneinrichtung. Es ist echt schön, etwas mit den Händen zu machen, Pappe zu falten und Laschen in Schlitze zu schieben. Alles funktioniert zudem einwandfrei, wenn etwas nicht passt, sitzt der Fehler vor der Pappe. War sicher nicht einfach, die ganzen Objekte und Mechaniken zu gestalten … vielleicht fühlt sich die Software deshalb eher nach Tech-Demos an. Abgesehen vom Klavier, versteht sich – das ist beinahe schon ein kleines Studio und hat mich ziemlich beeindruckt. Die Darbietung des Inhalts von *Labo* in den drei Sparten Bauen, Spielen, Entdecken finde ich gelungen, aber es dauert auch, bis man findet, was man sucht. Die vielen Untermenüs sind auch nicht unbedingt benutzerfreundlich. In den Bereich „Entdecken" solltet ihr nicht hineinzuschauen vergessen, der steckt voller spannender Infos zu den Mechaniken von *Labo*!

Nintendo Labo Multi-Set

Termin: 27. April 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 65 Euro

PRO / CONTRA

- ++ Beinahe perfekte Bauanleitungen
- ++ Bastelprojekte in mehreren Komplexitätsgraden
- ++ Abwechslungsreiche Spielmöglichkeiten
- ++ Hervorragend gestaltete Basteleien
- + Die meisten Teile wirken überraschend robust
- + Lädt dazu ein, kreativ zu werden
- + Schöne Verpackung
- − Mini-Games könnten umfangreicher sein
- − Wenig Ersatzteile dabei
- − Viel Geduld erforderlich
- − Kleinteile gehen schnell verloren
- −− Geringe Langzeitmotivation
- −− Teils sehr simple Beschäftigungen ohne Spielziel
- −− Unübersichtliche Menüführung

WERTUNG/FAZIT

„Abwechslungsreiche Mixtur aus spaßiger Bastelei und (simplen) Minispielen."

Alle Bauanleitungen sind interaktiv, ihr dreht die Kamera, zoomt hinein und heraus, spult vor und zurück, sodass wirklich immer klar ist, was ihr zu tun habt.

Im umfangreichen Lexikon erklärt euch die Software anschaulich, wie ihr kaputte Teile repariert, euer Werk verschönert und welche Basteloptionen ihr habt.

In der *Robot Kit*-Schachtel enthalten sind das Spiel, die Bastelbögen für den Rucksack sowie Pappe für die Toy-Con-Werkstatt.

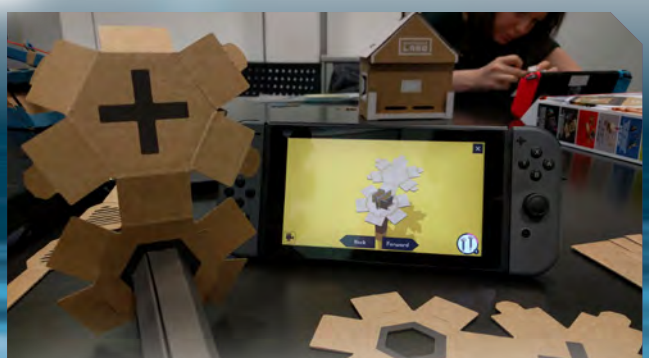
NINTENDO LABO ROBOT KIT

Action Bau-Wahnsinn der ausgefeilten Art: Dank des *Nintendo Labo Robot Kit* kommen wir einem VR-Erlebnis auf Switch näher als jemals zuvor!

Switch

Erinnert sich noch jemand an *Project Giant Robot*? Dabei handelte es sich um ein angekündigtes Spiel für die Wii U, das bis zum unrühmlichen Ende der Konsole als „in Entwicklung" angegeben wurde. Wir durften den Titel auf einem Nintendo-Event sogar einmal selbst ausprobieren! Darin stapfte man als riesiger Roboter durch eine Stadt und verwandelte via Gamepad-Bewegungserkennung und Schultertasten Hochäuser, die Umgebung und andere Roboter in Schutt und Asche. Die Wii U kam und ging und von *Project Giant Robot* ward nichts mehr gehört – bis zum Januar dieses Jahres. Da stellte Nintendo die beiden *Labo*-Sets erstmals vor und es war schnell klar, dass das *Robot Kit* das Endergebnis der langen und mysteriösen *Project Giant Robot*-Entwicklung ist. Tatsächlich hat sich am Grundkonzept zwischen der ersten Demo und dem finalen Produkt gar nicht mal so viel geändert – nur dass wir uns jetzt eben einen Papp-Rucksack umschnallen müssen, um spielen zu können. Jetzt ist das tolle Ding da und wir haben es mehrere Tage lang unter die Lupe genommen. Kann das an Kinder gerichtete *Labo*-Set überzeugen?

Unsere Bewegungen werden überraschend präzise auf den Bildschirm übertragen. Nicht schlecht für ein Gebilde, das lediglich aus dickem Papier und Schnüren besteht!



Angesichts der schieren Menge an Bastelmaterialien fühlt man sich zu Beginn des Bauprozesses etwas erschlagen. Bis man fertig ist, dauert es zudem gut vier, fünf Stunden.

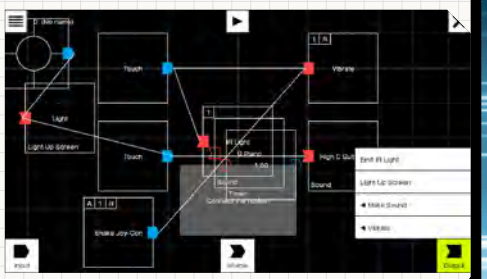
Wir bauen uns einen Roboter

Bevor man loslegen kann, muss erst einmal gebastelt werden – und das ausführlich. Während wir uns beim *Multi-Set* entscheiden können, welches Spielzeug wir als Erstes bauen wollen, und wo der kürzeste Bauvorgang etwa 15 bis 30 Minuten in Anspruch nimmt, erwartet uns beim *Robo-Set* stattdessen ein einziges, großes Spielzeug, ein Robo-Rucksack samt angeschlossenen Hand- und Fuß-Sensoren und Visier für den Kopf. Heißt im Klartext: Hier muss vor dem Spielspaß wirklich alles zusammengebaut werden. Angesichts der schieren Menge an Pappbögen, Schnüren, Leuchtklebern und mehr fühlt man sich dabei erst einmal etwas überrumpelt – bis man die dazugehörige Switch-Software startet. Die darin enthaltene digitale Aufbauanleitung ist nämlich extrem gut gelungen! Jeder noch so kleine Schritt wird haargenau erklärt, wir können das virtuelle Abbild der Bauteile frei vergrößern, verkleinern und drehen und durch die lockerflockigen Texte voller Wortwitze kommt der eigentlich sehr eintönige Vorgang ganz unterhaltsam daher. Allerdings braucht man schon reichlich Zeit zum Basteln. Im normalen Tempo benötigt man gut drei, vier Stunden, bis der Robo-Rucksack fertig vor einem steht. Schnell mal reinspielen, wenn man das *Robot Kit* zum Geburtstag geschenkt bekommt, ist also nicht drin! Je nachdem, wie viel Spaß man am Bauen hat, ist das freilich ein positiver oder ein negativer Aspekt der *Labo*-Erfahrung. Sehr positiv überrascht waren wir auf jeden Fall von der Verarbeitungsqualität der Karton-Vorrichtung. Kein Teil war auch nur ansatzweise falsch ausgeschnitten, alle Laschen, Löcher und Co. passen perfekt mit ihren Steck-Gegenstücken zusammen – geklebt muss gar nicht werden. Trotzdem beim Spielen ständig irgendwelche Teile aneinanderreiben, verrichtet unser Rucksack nach mehreren Tagen Dauereinsatz noch immer tadellos seinen Dienst und zeigt keine Verschleißerscheinungen. Allerdings: Dadurch, dass das *Robot Kit* wirklich aus sehr vielen Einzelteilen besteht, wollen wir nicht ausschließen, dass irgendwann einmal eines der innen verbauten Teile den Geist aufgibt. Und dann könnte das Reparieren etwas kompliziert ausfallen. Dafür, dass Nintendo uns hier im wahrsten Sinne des Wortes Pappe verkauft, kommt das Set jedoch extrem wertig daher. Lediglich der Tragekomfort lässt zu wünschen übrig – Karton-Riemen sind nun einmal nicht sonderlich bequem und der Rucksack drückt oft relativ hart auf den Rücken.

MACH'S DIR SELBER: PAPP-BASTELEIEN MIT DER TOY-CON-WERKSTATT

Sowohl in der Software des *Multi-Kits* als auch des *Robot Kits* ist die sogenannte Toy-Con-Werkstatt, mit der wir selber Spielzeuge programmieren können. Wir haben sie uns angeschaut und versucht, unser eigenes Pappkarton-Erlebnis zusammenzuschustern!

Direkt im Menü des Spiels anwählbar und inhaltsgleich auch im *Multi-Set* enthalten – dieser Extrakasten gilt also für beide *Nintendo Labo*-Tests in dieser Ausgabe – findet sich die sogenannte Toy-Con-Werkstatt. Dabei handelt es sich um die *Labo*-Version eines Editors. Mit simplen Wenn-dann-Befehlen kann man hier einzelne Controller-Elemente wie die Vibrationsfunktion, die Infrarot-Kamera und mehr frei beeinflussen und auf diese Weise eigene Spiele basteln – entweder mithilfe beiliegender Pappformen und der Spielzeuge wie dem Robo-Rucksack oder dem Piano oder aber freilich mit selbst erstellten Karton-Kunstwerken. Es ist unglaublich, was sich hier, kreatives Talent vorausgesetzt, alles machen lässt! Allerdings funktioniert die Toy-Con-Werkstatt ganz schön kompliziert. Der Großteil der eigentlichen *Labo*-Zielgruppe, Kinder, wird mit ihr wohl nicht viel anfangen können, sodass das Joy-Con-Programmieren vor allem für ältere Bastler interessant ist. Außerdem kommt die Aufmachung wirklich sehr minimalistisch daher und die Aufklapp-Menüs erinnern an alte Windows-Betriebssysteme.



Do the Robot!

Es ist wirklich ungemein beeindruckend, was die Entwickler technisch aus der völlig aus analogen Materialien bestehenden Konstruktion herausholen. Wir platzieren einfach die Joy-Cons der Switch in zwei Slots am Rücken und dem Robo-Visier. Diese reagieren auf unsere Bewegungen sowie dank spezieller weißer Sticker im Robo-Inneren via Infrarot auf verschiedene Manöver und interpretieren sie entsprechend. Als Spieler ziehen wir den Rucksack über, setzen das Visier auf, stecken die Füße in mittels Schnüren mit dem Rucksack verbundene Schlaufen und nehmen zwei ebenso verknüpfte Kartongriffe in die Hand. Anschließend können wir unsere Bewegungen fast eins zu eins auf unseren Roboter-Avatar auf dem Bildschirm übertragen. Und es ist wirklich beeindruckend, wie gut die Erkennung funktioniert! Wir gehen, schlagen, treten, weichen aus und noch viel mehr. Unser Ziel im primären Spielmodus ist nämlich

Die ausschließlich via Switch-Software verfügbare digitale Bauanleitung ist ungemein gut gelungen und erklärt den Aufbauvorgang bis ins kleinste Detail.

Um Farbe, Sättigung und Co. unseres Roboters zu ändern, müssen wir mit zwei Pappschrauben in unserem Rucksack herumhantieren. Immersiv, aber umständlich!

NACHGEFRAGT BEI DER ZIELGRUPPE: WIE GUT IST DAS ROBOT KIT?

Wir können hier viel über *Nintendo Labo* erzählen, das Wichtigste ist aber, dass die Zielgruppe Spaß hat: Kinder! Darum haben wir zwei Experten zu uns in die Redaktion eingeladen und um ihre Meinung zum *Robot Kit* gebeten.

Im ersten Moment konnte ich kaum glauben, dass man mit einem Rucksack aus Pappkarton, und ein paar Schnüren für die Steuerung an Händen und Füssen echt selbst zu einer Spielfigur werden kann. Gespannt machte ich mich also daran, die Teile an meinem Körper zu befestigen. Was dann kam, war wirklich eine grosse Überraschung. Je nachdem wie man sich bewegt, springt und fliegt und rast man durch die Gegend, als sei man tatsächlich selber mitten im Spiel drin. Es hat mir Riesenspaß gemacht, zu versuchen, den Highscore von Lukas zu knacken. Mit ein bisschen mehr Übung wäre mir das ganz sicher auch noch gelungen.

„Fast wie ein echter Superheld“

„Schade, dass ich keine Switch habe!“

Ich musste einen Rucksack, ein Visier und zwei Fuß- und Armgute tragen. Ich war sehr vorsichtig und überrascht, wie stabil die Pappe war. Nun konnte ich quasi als Roboter-Maschine zerstörend durch die Stadt marschieren und durch verschiedene Bewegungen (zum Beispiel Arm und Bein gleichzeitig Heben) zu einem Riesen mutieren. Das konnte ich direkt auf dem großen Bildschirm mitverfolgen und schoss nach fünf Minuten auf Platz zwei. Ich fand es sehr cool und hatte das Gefühl, ich wäre Bumblebee, den ich ebenfalls zum Zusammenbauen habe. Sehr schade, dass ich leider keine Switch zu Hause habe, um etwas länger zu spielen.

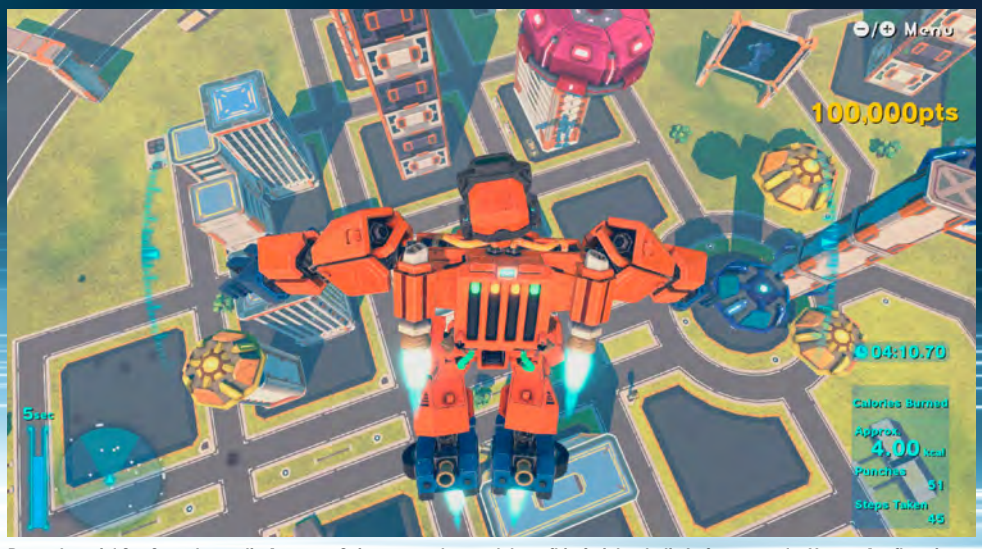
dasselbe wie auch zu *Project Giant Robot*-Zeiten: in einem offenen Gebiet alles kurz und klein schlagen! Gebäude und andere Roboter warten auf unsere stählerne Faust – im wahrsten Sinne des Wortes, denn Widerwehr gibt es keine. Es geht alleine darum, im Rahmen eines Zeitlimits so viel Kram wie möglich zu zerstören. Am Ende gibt's einen Highscore. Verschiedene Areale, Feinde und mehr sind Fehlanzeige. Sehr schade. Die pure Freude an der Zerstörung lässt sich aber nicht abstreiten, zumal wir über ein ganz schön ausgeklügeltes Bewegungsrepertoire verfügen. Strecken wir die Arme zur Seite, können wir fliegen und Stampfattacken ausführen, gehen wir in die Knie, verwandeln wir uns in ein Auto und können mit Lasern um uns ballern. *Transformers* für *Labo* kann kommen! Aufgeladene Schläge und allerlei andere Manöver, die stets gut erkannt werden, runden das Geschehen ab. Im zweiten, interessanteren Spielmodus erlernen wir sogar noch weitere Bewegungen. In insgesamt 15 Herausforderungen müssen wir hier in linearen Levels mittels angegebener Manöver Feinde ausschalten. Als Belohnung winken die erwähnten neuen Bewegungen beziehungsweise Updates, welche diese schneller und mächtiger machen. Alles schön und gut, bis man merkt, dass es völlig egal ist, wie man die Missionen abschließt. Hauptsache, alle Feinde sind besiegt. Außerdem gibt es erneut keine Gegenwehr, wieder steht bloß der Highscore im Mittelpunkt und nach etwa einer Stunde hat man alle Aufgaben gemeistert. Aus der guten Idee hätte man mehr machen können.

Abseits der Metallschlachten

Als dritter Modus stehen uns kompetitive Schlachten zur Verfügung beziehungsweise EINE kompetitive Schlacht, denn verschiedene Spielmodi, Arenen oder Ähnliches gibt es auch hier nicht. Außerdem benötigt man natürlich einen zweiten Spieler mit eigenem *Robot Kit* an seiner Seite. Dann macht das Gekloppe vermutlich schon Spaß (wir konnten den Modus in Ermangelung eines zweiten Rucksacks noch nicht ausprobieren), wenngleich es eben keinerlei Varianz zu bieten hat. Auf einem quadratischen Feld geben wir uns auf die Metallrübe, bis einer der beiden Teilnehmer vom Feld geflogen ist – so simpel ist das Ganze. Zu guter Letzt können wir uns auch noch musikalisch austoben. Einer der Menüpunkte erlaubt es uns, den Robo-Rucksack in eine Art Instrument zu verwandeln, wobei die linke und die rechte Hand sowie die beiden Füße jeweils einen Ton erzeugen, wenn wir schlagen beziehungsweise treten. Zusätzlich können wir einige Aspekte wie die Tonhöhe oder den Klang verstellen. Klingt jetzt nicht ultraspannend und ist es auch nicht. Wenn man das Geklimpere und Getröte einmal ausprobiert hat, lässt man es anschließend wohl eher links liegen.

Eine Reihe von Herausforderungen wartet darauf, von uns bestanden zu werden. Als Belohnung winken neue Bewegungsmanöver. Leider sind die Aufgaben sehr einfach.

Wenn wir unser Papp-Visier senken, schaltet das Geschehen in eine Ego-Ansicht um. Das macht Laune, funktioniert aber nicht so präzise wie aus der normalen Perspektive.



Besonders viel Spaß macht es, die Arme zur Seite zu strecken und daraufhin frei durch die Lüfte zu segeln. Unsere Ausflüge in höchste Höhen können wir auch mit Angriffen kombinieren und damit von oben herab für reichlich Chaos und Zerstörung sorgen.

Wenig drin im Robo-Paket

Und das war's dann auch schon, was im *Robot Kit* steckt. Zusätzlich können wir uns noch unseren Kalorienverbrauch anzeigen lassen, in einem zugegebenermaßen gut gemachten Text-Tutorial alles zu den verschiedenen Elementen des Sets und ihren Funktionsweisen nachlesen und die Farbe unseres Roboters verändern – stilecht mit Kartonschrauben, die wir in Löcher in der Schachtel stecken und anschließend zur Farbauswahl drehen müssen. Wenn man nicht selbst aktiv werden und eigene Spielzeuge programmieren will (siehe Extrakasten), dann hat man hier aber innerhalb kürzester Zeit alles gesehen, was das Set zu bieten hat. Anschließend kann man lediglich noch Aufgaben wiederholen oder versuchen, in den verschiedenen Modi des Spiels seine eigenen Highscores zu übertrumpfen. Somit ist das *Nintendo Labo Robot Kit* am Ende des Tages vor allem zwei Dinge: einerseits ein mit der typischen Nintendo-Qualität gefertigtes Produkt für Kinder, die trotz der schnell monoton werdenden Aufgaben hier wohl deutlich mehr Spielspaß herausholen können als der durchschnittliche Erwachsene; andererseits ein beeindruckendes Proof of Concept, das zeigt, was technisch mit simplen Methoden alles möglich ist, wenn man die vorhandenen Mittel kreativ einsetzt. Trotz anfänglicher Skepsis blicken wir der *Labo*-Zukunft nun optimistisch entgegen. Denn auch wenn der erste Versuch einer tiefgründigeren Spielerfahrung nicht perfekt gelungen ist, ist das vorhandene Potenzial groß. **Lukas Schmid**

Ein kleiner, kompetitiver Modus hat es auch ins Spiel geschafft. Darin hauen wir und ein Freund, der auch den Papp-Rucksack besitzt, uns virtuell zu Robo-Schrott.

Knien wir uns auf den Boden, so aktivieren wir die Auto-Funktion unseres Roboters. In bester Transformer-Manier rasen wir dann über die Arena und ballern herum.

Wer will, aktiviert im Menü eine Kalorienzähl-Funktion. Daraufhin verrät einem ein grober Richtwert in den Aktivitäten, wie viel Kalorien wir beim Spielen verbrauchen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Gute Verarbeitungsqualität und sehr präzise Steuerung, aber zu wenig Inhalt"

Ich bin nicht die Zielgruppe, die *Nintendo Labo* anvisiert, das ist klar – die besteht aus fröhlichen Genossen wie Elias und Sunny. Somit kann ich auch nicht ausschließen, dass das *Robot Kit* in Kinderhänden für tage- oder gar wochenlangen Spielspaß sorgt. Für mich zumindest war relativ schnell die Luft raus. Das liegt keineswegs an der Spielidee an sich beziehungsweise der Umsetzung: Entgegen meiner Befürchtungen ist der Robo-Rucksack sehr stabil (obwohl ich nicht ausschließe, dass eines der zig Bauteile irgendwann den Geist aufgibt) und die Bewegungserkennung ist ungemein präzise. Ein wenig erinnert es an eine VR-Brille, sobald man ins Roboter-Gewand geschlüpft ist – nur eben ohne Bildschirm direkt vor der Nase. Nein, mein Problem ist einfach, dass für 80 Euro zu wenig Spiel im Spiel steckt. Wer nicht selber in der Toy-Con-Werkstatt bastelt, hat schneller alles gesehen, als es braucht, das Set zusammenzubasteln. Danach gibt's lediglich noch Wiederholungen.

Nintendo Labo Robot Kit

Termin: 27. April 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 75 Euro

PRO / CONTRA

- ✚✚ Sehr gute Bewegungserkennung
- ✚✚ Brillante digitale Aufbauanleitung
- ✚ Kreatives Bewegungsrepertoire
- ✚ Unterhaltsame Herausforderungen
- ✚ Zahlreiche Hintergrundinfos zur Technik
- ✚ Tolles Immersionsgefühl für Kinder
- ✚ Stabiler Rucksack
- ✚ ➖ Basteln dauert mehrere Stunden
- ➖ Relativ wenig Umfang
- ➖ Keinerlei Herausforderung
- ➖ Kein richtiges Spielziel
- ➖ Durch viele Einzelteile fehleranfällig
- ➖ Unbequeme Menüsteuerung
- ➖➖ Geringer Tragekomfort

WERTUNG/FAZIT

„Nicht perfekt, aber trotz allem wirklich sehr durchdacht. Ein großer Spaß für Kinder!"

NINTENDO LABO
DIESE SETS WÜNSCHEN WIR UNS!

Nintendo Labo spaltet die Gemüter – doch es ist davon auszugehen, dass wir in Zukunft noch mehr davon zu sehen bekommen werden. Darum präsentieren wir euch hier unsere (mitunter kreativen) Wünsche für kommende Labo-Sets!

Mit *Nintendo Labo* überraschte Nintendo bei der ursprünglichen Ankündigung wieder einmal alle. Nach der Mini-Ausgabe einer Nintendo Direct, die in der Woche zuvor veröffentlicht wurde und viele Fragen zu großen und neuen Titeln offen ließ, hofften viele Switch-Besitzer auf neue Spiele oder zumindest Neues zum Online-Service der Nintendo Switch, zu dem es noch immer keine genauen Informationen gibt (im Mai soll es dann endlich mehr geben). Doch am Ende kam alles anders: Nintendo zog stattdessen *Nintendo Labo* aus dem Ärmel, eine „brandneue Reihe interaktiver Bau- und Spielerlebnisse für kreative Köpfe“, wie es auf dem deutschen Twitter-Account des Unternehmens heißt. Inzwischen sind die beiden von Nintendo selbst veröffentlichten Sets erschienen, das *Multi-Set* und das *Robo-Set* – wir testen sie in dieser Ausgabe ausführlich! Beide beinhalten Karton-Bögen und weitere Bastel-Utensilien, aus denen ihr beispielsweise ein Haus, ein Klavier oder einen Roboter bauen könnt. Mit im Lieferumfang befindet sich zudem eine in beiden *Labo*-Varianten enthaltene Software für die Konsole, um interaktiv mit den selbst gebauten Basteleien zu spielen beziehungsweise auf eigene Faust Papp-Spielzeuge zu programmieren. Ein Haus, ein Roboter, ein Motorrad und die anderen Möglichkeiten sind zwar schon beeindruckend, wir gehen aber noch ein paar Schritte weiter: Welche Sets wären so cool, dass wir sie in Zukunft unbedingt sehen möchten? Oder sogar selbst entwerfen und bauen? Wir haben fleißig Ideen gesponnen – manche wahrscheinlicher, manche unwahrscheinlicher – und folgende Sets für unsere Wunschliste zusammengetragen.

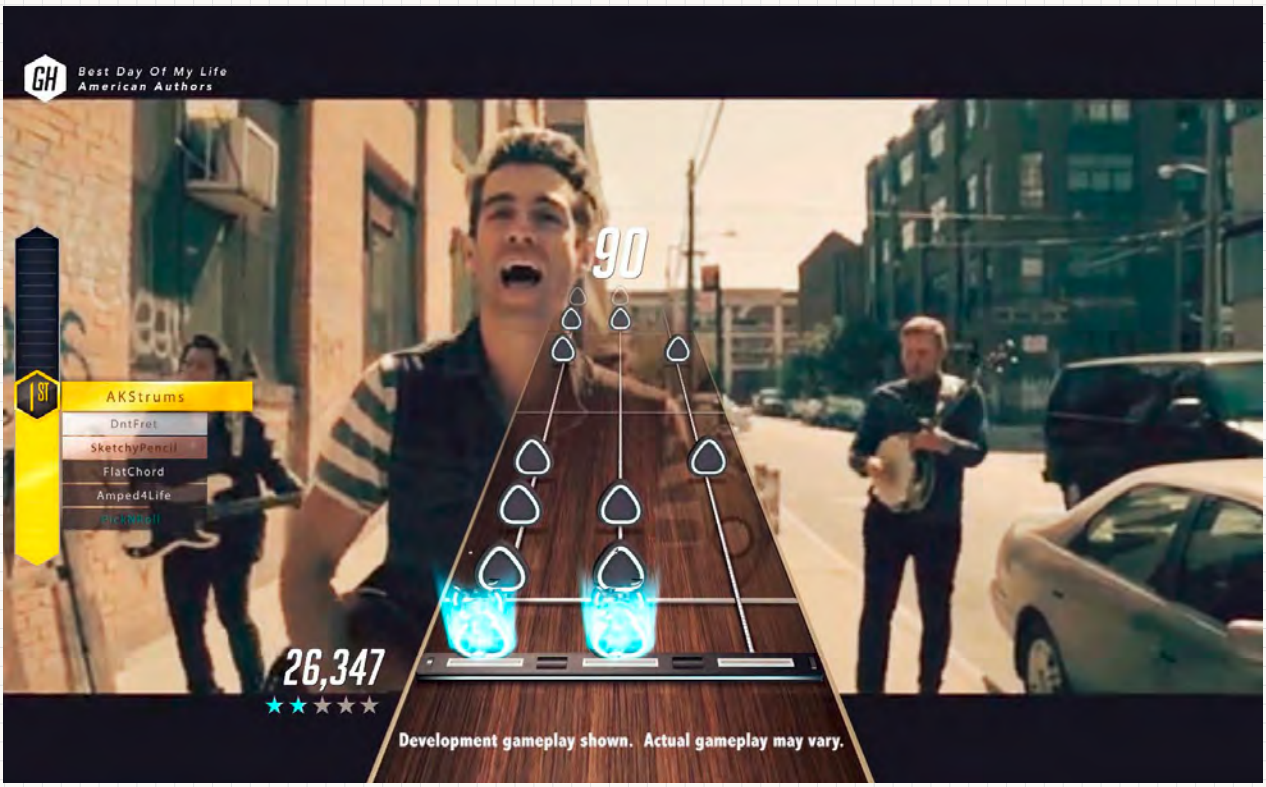
Johannes Gehrling und Lukas Schmid

OVERCOOKED – NINTENDO LABO EDITION

Overcooked hat auf Playstation 4, Xbox One und PC bereits die Herzen der Partyspiel-Fans erobert. In einer Special Edition erschien das Spiel dann letztes Jahr auch für Nintendo Switch, wo es sich bereits über eine halbe Millionen Mal verkaufte und für unzählige witzige Sessions mit Freunden und Familie gesorgt hat. Bestellungen abarbeiten, zusammenarbeiten, kochen, braten, servieren, abwaschen: Mit diesen simplen Arbeitsschritten funktioniert *Overcooked* und macht dabei jede Menge Spaß. Wir wünschen uns deshalb eine *Nintendo Labo*-Version, bei der man aus Pappkarton zunächst eine kleine Küche beziehungsweise einen Herd baut, worin dann die Switch und die Joy-Cons Platz finden. Bestellungen kommen dann auf dem Bildschirm der Switch rein (ganz ähnlich wie in typischen Fast-Food-Restaurants), ein Joy-Con ist beispielsweise die Pfanne, der andere der Herd-Schalter, das Messer oder so ähnlich. Das würde dem multiplayerfokussierten *Overcooked* neues Leben im Singleplayer einhauchen und bestimmt einfach nur Spaß machen.

GUITAR HERO – NINTENDO LABO EDITION

Auch der weltbekannten Serie mit den Plastik-Gitarren, *Guitar Hero*, würde eine Pappkarton-Variante gut zu Gesicht stehen. Erstens fänden wir es ungemein spannend, einmal selbst eine Gitarre von Grund auf selbst zu bauen (wenn auch natürlich keine echte Gitarre). Außerdem sollte unsere hypothetische Klampfe leicht umsetzbar sein. An den passenden Stellen müsste einfach nur etwas Platz für die Joy-Con-Controller sein, die eingesteckt werden und dann als Tasten dienen, so wie beim „normalen" *Guitar Hero* eben auch. Ganz nebenbei gäbe es dann auch das erste *Guitar Hero* für die Nintendo Switch – bisher ist die Serie auf Nintendos Hybrid-Konsole nämlich nicht vertreten.



MARIO KART – MIT NINTENDO LABO STEUERN

Für *Mario Kart* bräuchte es gar keine eigene Variante des Spiels. *Mario Kart 8 Deluxe* bietet ohnehin schon Bewegungssteuerung an (optional mit einem Plastik-Lenkrad), hier sollte ein Papp-Modell genauso gut funktionieren. Zusätzlich wäre aber noch ein selbstgebautes Gas-Pedal richtig cool, um noch mehr Simulator-Feeling in den Funracer zu packen. Auf Software-Seite würde dafür vielleicht sogar ein Update reichen. Ein Joy-Con wandert dann in das Gas-Pedal aus Karton, der andere in das Papp-Lenkrad und schon kann der Spaß losgehen. Mit dem gleichen Setup ließen sich dann grundsätzlich auch andere Rennspiele steuern. Wir finden: eine sinnvolle Idee, die ohne großen Mehraufwand umsetzbar wäre!

RHYTHMUSSPIELE MIT LABO-INTEGRATION

Auf der Switch gibt es bereits einige gute Rhythmus-Spiele, beispielsweise *VOEZ* oder *Floor Kids*. Dank Touchscreen lassen sich diese ohnehin schon gut auf der Hybrid-Konsole steuern (natürlich nicht im TV-Modus). Noch präziser und vor allen Dingen unheimlich cool wäre aber eine Steuerung mittels des wirklich sehr gut gelungenen Karton-Klaviers. Hier ist auch gar keine große Erklärung nötig: Einfach die Switch in das Klavier packen, Spiel starten, los geht's. Umsetzbar wäre das denkbar einfach per Updates für die entsprechenden Spiele.

YOSHI FÜR SWITCH – TOY-CON-SET ZUM HÜPFSPIEL

Irgendwann 2018 erscheint ein neues *Yoshi*-Spiel für die Nintendo Switch, das bisher noch keinen finalen Namen besitzt. Auch in den letzten paar veröffentlichten Nintendo-Direct-Ausgaben gab es keine neuen Infos zum Hüpfspiel mit dem grünen Dinosaurier. Dabei wurde das Spiel schon zur E3 im letzten Juni gezeigt. Wie wir aber wissen, dreht sich bei *Yoshi* für Switch alles um Basteleien, Stoff, Kartons und ähnliche Materialien. Da wäre es doch naheliegend, gleich ein Toy-Con-Set zum Spiel zu veröffentlichen. Wie dieses dann in den Switch-Titel eingebunden wird: Vielleicht habt ihr eine gute Idee? Die thematische Nähe zwingt uns aber fast schon, ein solches Set zu fordern.

Das neue Abenteuer rund um Knuddeldino Yoshi ist einer der am heißesten erwarteten Switch-Titel und setzt voll auf Basteleien.

LABO-HELM ZUM SERIEN GUCKEN

Bier und Netflix: Zwei Dinge, die sich ganz vorzüglich kombinieren lassen. Doch was hat das mit der Switch und *Nintendo Labo* zu tun? Nun, ihr kennt doch sicher Bierhelme? Diese alberne Kopfbedeckung aus Plastik, in der meist ein bis zwei Flaschen Bier Platz finden und mit deren Hilfe und Schläuchen ihr jederzeit Bier trinken könnt, aber trotzdem freie Hände behaltet. Wir haben das Konzept weiter gedacht und stellen uns einen *Nintendo Labo*-Helm vor, in dem die Switch Platz findet, mit dem Bildschirm direkt vor eurem Gesicht. Wenn in Zukunft dann noch Netflix, Youtube oder Amazon Prime auf der Nintendo-Konsole läuft, könntet ihr damit dann ganz einfach und gemütlich Filme und Serien genießen, ohne die ganze Zeit die Konsole halten zu müssen. Und obendrein hättet ihr auch noch Kino-Feeling, wenn der Screen so nah vor den Augen hängt. Bis es die Netflix-App irgendwann vielleicht mal auf die Switch schafft, könntet ihr damit aber natürlich auch einfach *Mario* oder *Zelda* spielen.

Bildquelle: Netflix

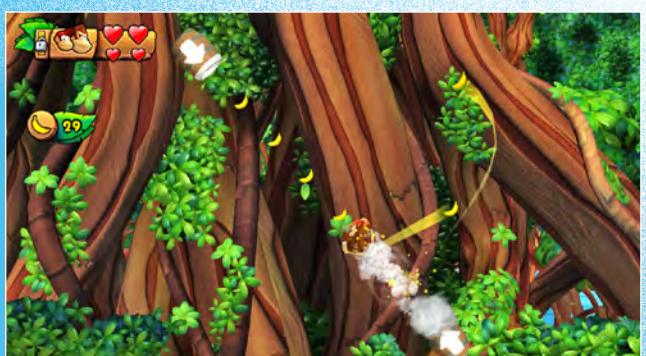
DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

Jump & Run Was auf der Wii U schon gut war, kann auf der Switch ja nur noch besser werden. Das hat *Mario Kart 8* ja schon gezeigt. Oder? Wir verraten es euch in unserem Test.

Die Wii U war zum Leidwesen Nintendos alles andere als ein Erfolg, das ist hinreichend bekannt und ziemlich schade, denn für die Tablet-Konsole erschienen einige tolle Titel, die deutlich mehr Aufmerksamkeit verdient hätten, als sie auf der nur mäßig verbreiteten Wii U tatsächlich erfuhren. Doch Nintendo wäre nicht Nintendo, wenn die Japaner aus diesem Nachteil nicht einen Vorteil machen würden: Für die wesentlich erfolgreichere Nachfolge-Konsole Switch erscheinen nämlich nach und nach nahezu alle Nintendo-eigenen Hits der Wii U erneut. Das kann man durchaus kritisieren, denn Nintendo muss in die Neuauflagen nur wenig Arbeit stecken (da es keine großen Neuerungen gibt) und verlangt dennoch den vollen Preis. Dafür kommen aber auch alle nicht-Wii-U-Spieler nun in den Genuss eines der besten Jump&Run-Spiele der letzten Jahre: *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*. Vielleicht also doch nicht alles so schlimm?

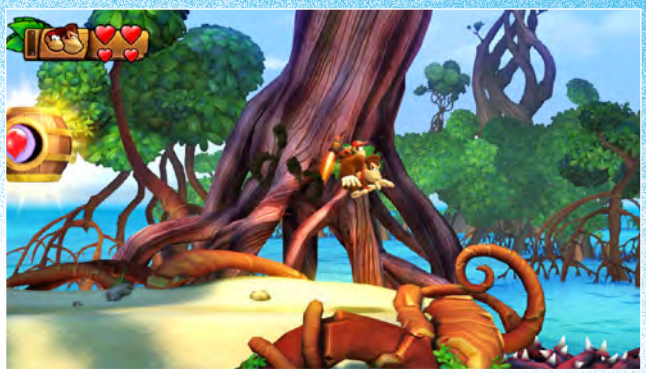
In großen Fußstapfen

Donkey Kong Country: Tropical Freeze überzeugte unsere Redaktion schon vor über vier Jahren im Test und bekam von Kollege Lukas Schmid eine satte 89er-Wertung verpasst. Womit hat sich das Hüpfspiel die tolle Bewertung seinerzeit verdient? Mit einem enormen Abwechslungsreichtum,



Die Fässer, die die Welt bedeuten: Sie gehören ebenfalls ganz typisch zu Spielen mit Nintendos Vorzeige-Primaten dazu und das schon seit Jahrzehnten.

In Bonusräumen wie diesem müsst ihr verschiedene Gegenstände sammeln, um am Ende ein Puzzleteil zu bekommen. Beeilt euch, denn die Zeit ist sehr knapp!



Spielt ihr als Donkey Kong, könnt ihr auf die Hilfe von Diddy, Dixie und Cranky Kong zurückgreifen, so etwa auf Diddys flugfähigen Raketen-Rucksack.

Die Oberwelt von *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* ist so liebevoll und detailliert gestaltet, dass schon allein sie die Betrachtung und Bewunderung wert ist.

spaßigen Bosskämpfen, grandiosen Musikstücken und einem wunderbar fordernden Gameplay, das aber niemals wirklich unfair wird. Auf der Switch sieht es genauso aus. *Tropical Freeze* bewegt sich in den gigantischen Fußstapfen der *Donkey Kong Country*-Reihe für den Super Nintendo und der ersten Wiederbelebung *Donkey Kong Country Returns* für die Wii. Dabei wird es dieser Rolle nicht nur gerecht, sondern setzt an vielen Stellen sogar noch einen oben drauf.

Zwar ist die Story Genre-üblich nur Mittel zum Zweck und in aller Kürze abgehandelt: Die sogenannten Viehkinger aus dem Eismeer überfallen an Donkey Kongs Geburtstag dessen Insel und Familie und versetzen die gesamte Insel in einen Dauerfrost, sodass die Kongs sich ins Abenteuer stürzen und die Viehkinger in die Flucht schlagen müssen. Dafür überzeugt *Tropical Freeze* mit einer unvergleichlich abwechslungsreichen und wunderschönen Spielwelt. Insgesamt sechs Welten müsst ihr im Affen-Abenteuer bestreiten. Ihr beginnt in Mangrovien (eine Welt voller Buchten, Baumwipfeln, Dschungel, Wasser und mehr), danach kommt Alpatoll (eine Bergwelt mit tollen Aussichten), Savanna (eine vornehmlich heiße und trockene Graslandschaft), Ozetanien (geprägt von interessanten Unterwasserwelten), Marmaloupe (eine verrückte Welt aus Gelee, Marmelade, Flüssen voller Saft und einem fruchtigen Wald), der Showdown findet auf der Donkey-Kong-Insel selbst statt: Dort haben es sich die Viehkinger so richtig gemütlich gemacht und alles vereist.

Super stark wie Funky Kong

Doch nicht nur die Welten-Themen variieren stark und bieten viel Abwechslung, auch die einzelnen Levels innerhalb der Welten unterscheiden sich großteils sehr erheblich voneinander. Neben eher klassischem Rennen, Hüpfen, Klettern, Fliegen und Tauchen müsst ihr auch immer wieder einzelne Levels auf dem Rücken des freundlichen Nashorns Rambi bestreiten, euch in einer Lore über wackelige und gefährliche Schienen-Pisten wagen oder in einem Raketenfass von A nach B fliegen. Als wäre das nicht alles schon aufregend und abwechslungsreich genug, steht euch auch noch eine ordentliche Auswahl an spielbaren Figuren zur Verfügung. Ihr könnt entweder ganz klassisch mit Donkey Kong selbst spielen, der nur eingeschränkt beweglich, dafür aber ziemlich stark ist und auf die Hilfe von Diddy, Dixie und Cranky Kong zurückgreifen kann. Alternativ wählt ihr Funky Kong, der deutlich mehr drauf hat, dafür stets alleine bleibt. Tut sich Donkey Kong beispielsweise mit Diddy Kong zusammen, könnt ihr ein Stück weit fliegen, mit Dixie Kong nutzt ihr deren Propeller-Zopf, um höher gelegene Orte zu erreichen und dank Cranky Kong benutzt ihr dessen Gehstock als Pogo-Stab und springt wie verrückt durch die Spielwelt. Funky Kong, der mit der Switch-Version neu eingeführt wird, kann sich nicht mit anderen Kongs zusammentun, ist dafür aber erstaunlich widerstandsfähig und agil. So beherrscht er Doppelsprünge genauso problemlos wie das zeitweise Schweben. Außerdem kann er unendlich lange Rollen und gleichermaßen ohne zeitliche Begrenzung unter Wasser tauchen, ohne Luft holen zu müssen. Im kühlen Nass ist er außerdem in der Lage, den Spiraldreher (ein Angriffsmove gegen aggressive Flossentiere) unbegrenzt an einem Stück auszuführen, so oft er will. Und obendrein können Dornen Funky Kong nichts anhaben, da er stets von seinem Surfbrett geschützt wird.

Wählt ihr Funky Kong, wird *Tropical Freeze* also deutlich leichter,

Während Funky Kong unter Wasser die Luft unbegrenzt anhalten kann, ist das bei Donkey Kong und Kollegen nicht der Fall.

Typisch für die Serie wird die Spielwelt von *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* von allerhand merkwürdig anmutenden Gegnern bewohnt wie diesem hier.

Was wäre Donkey Kong nur ohne die rasanten und aberwitzigen Lorenfahrten? Auch in *Tropical Freeze* bestreitet ihr einige Levels auf Schienen.

Auf dem Rücken von Nashorn Rambi solltet ihr es euch nicht zu gemütlich machen, dann da seid ihr zwar recht sicher, es geht aber rasant nach vorne!

aber es geht noch mehr. Ebenfalls neu in der Switch-Variante ist der neue einfache Modus: Nicht nur könnt ihr Funky Kong exklusiv nur in diesem Modus spielen, er und auch Donkey Kong (der im neuen Modus ebenfalls spielbar ist) besitzen auch mehr Energie, sodass euch der normalerweise recht häufige Bildschirmtod nicht mehr allzu oft heimsuchen sollte. Startet ihr einen Spielstand mit dem neuen Modus, könnt ihr das allerdings nicht mehr ändern, ohne den Spielstand komplett neu zu beginnen.

Abwechslung ohne Ende

Wenn euch schon die Auswahl aus zwei verschiedenen Modi und fünf spielbaren Figuren überfordert, solltet ihr jetzt besser nicht weiter lesen. (Kleiner Tipp: Tut es bitte doch!) In den abwechslungsreichen und wunderschönen Levels von *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* müsst ihr nämlich auch noch Jagd auf verschiedene Sammelgegenstände machen. Am wichtigsten sind dabei die Puzzleteile, die Zusatzinhalte wie Bilder und Musikstücke freischalten. Genauso relevant sind die Buchstaben K, O, N und G, die besonders schwere zusätzliche Levels zugänglich machen. Neben den für das Genre üblichen Sammelgegenständen wie Luftballons (Leben), Herzen (Energie) oder Bananen solltet ihr außerdem möglichst viele Bananen-Münzen sammeln. Das glänzende Frucht-Geld könnt ihr nämlich in Funkys Krimskramskiste in sehr wertvolle Items investieren, die ihr sonst teilweise nirgendwo im Spiel bekommt. Neben sammelbaren Figuren aus einem Spielzeug-Automaten bekommt ihr dort zum Beispiel weitere Leben, Extraherzen oder aber auch die Hilfe von Papagei Squawks, der euch in einem beliebigen Level die Verstecke der Puzzleteile zeigt.

Immer noch nicht genug Abwechslung: Wenn euch Welten, Levels, Figuren, Items und Co. noch nicht reichen, könnt ihr euch in einigen Levels auch noch auf die Suche nach versteckten alternativen Ausgängen machen. Diese schalten zusätzliche Wege auf der den Levels übergeordneten Karte frei und sorgen zudem für noch mehr Spielumfang.

Neue Modi

Habt ihr es geschafft und *Tropical Freeze* erfolgreich absolviert, alle Figuren, Puzzleteile, Buchstaben und mehr gesammelt, alle geheimen Welten entdeckt und jeden Boss ins Nirvana geschickt, gibt es immer noch was zu tun beim Primaten-Getümmel. Im neuen Speedrun-Modus „Gegen die Zeit“ dürft ihr unter Beweis stellen, wer der schnellste Affe im Dschungel ist und eure Bestzeiten sogar online mit anderen Spielern teilen. Im Zusatzmodus „Extraschwer“ müsst ihr die bekannten Levels erneut angehen, allerdings mit nur einem einzigen Herz Energie und ohne die Hilfe eurer treuen Begleiter aus der Kong-Familie. Um die beiden neuen Zusatzmodi freizuschalten, müsst ihr alle Levels inklusive der versteckten einmal durchspielen.

Spaß zu zweit

Wem es nun so vorkommt, als sei *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* trotz aller familiärer Bande zwischen Donkey, Dixie, Diddy, Cranky und Funky ein Spiel nur für Solisten, der irrt. Zwar könnt ihr Online nur eure Bestzeiten aus dem neuen Speedrun-Modus teilen, lokal dürft ihr allerdings zu zweit ran, denn der von der Wii U schon bekannte kooperative Modus für zwei Spieler ist auch in der Switch-Version mit von der Partie. Hierbei dürft ihr das gesamte Einzelspieler-Abenteuer genauso bestreiten wie alleine, nur eben mit der Hilfe eines Freundes. Praktischerweise kann sich jederzeit im Spiel eine zweite Person mit einklinken, sodass nicht erst ein umständlicher Modus-Wechsel notwendig ist. Auf Nintendos Hybrid-Konsole fühlt sich der Multiplayer natürlich besonders wohl, denn *Tropical Freeze* könnr ihr jederzeit mit nur einem Joy-Con spielen, sodass die Switch-Grundausstattung schon für den Zweispieler-Spaß ausreicht. Allerdings sollte erwähnt werden, dass ihr das Spiel mit zwei Joy-Cons (mit oder ohne Grip) oder dem Pro Controller deutlich angenehmer und präziser spielt. Für eine kleine spontane Runde zwischendurch, vielleicht sogar unterwegs, geht die Steuerung mit einzelnen Joy-Con-Controllern aber absolut klar.

Einige der Levels bestreitet ihr in einem flugfähigen Raketenfass. Dabei müsst ihr allerhand beweglichen und unbeweglichen Hindernissen ausweichen.

Die Portale findet ihr an versteckten Stellen in verschiedenen Levels. Dahinter befinden sich alternative Ausgänge, die zusätzliche Levels freischalten.

Funky Kong ist mit Abstand das agilste und widerstandsfähigste Mitglied der Kong-Familie in *Tropical Freeze*.

Technisch: Top

Entwarnung können wir glücklicherweise geben, was die teils unerträglich langen Ladezeiten der Wii-U-Version angehen: Die sind nämlich deutlich besser geworden. Auch auf der Switch gönnt sich das Spiel gelegentlich eine extra Sekunde Bedenkzeit, insgesamt lädt aber alles deutlich schneller. Abgesehen davon gibt es in technischer Hinsicht auch sonst nichts ans *Tropical Freeze* zu bemängeln: Wie schon auf der Wii U läuft das Spiel wunderbar knackig und flüssig. Auch im Handheld-Modus fielen uns bei mehreren Stunden Spielzeit keine Einbrüche der Bildwiederholrate auf, was für ein solch zackiges Jump & Run auch sehr wichtig ist. Die Grafik selbst mag zwar keine neuen Maßstäbe setzen, dafür glänzt *Tropial Freeze* aber doppelt und dreifach beim Stil und der Atmosphäre. Und auch über vier Jahre nach der erstmaligen Veröffentlichung genießen wir noch immer liebend gerne den absolut genialen Soundtrack, der nicht nur enorm abwechslungsreich ist, sondern auch jedes der zahlreichen Settings quasi perfekt zu unterstreichen vermag.

Wer schlägt zu?

Solltet ihr also bei *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* erneut zuschlagen? Wenn ihr das Spiel schon für die Wii U besitzt, könnt ihr euch den erneuten Kauf getrost sparen. Dafür sind die Neuerungen definitiv zu gering und prinzipiell zu unwichtig ausgefallen, denn es gibt keine neuen Welten oder Levels. Wollt ihr das Spiel aber in seiner besten Variante genießen und womöglich immer bei euch haben, ist ein Neukauf aber trotzdem sinnvoll. Nicht nachdenken müssen Jump&Run-Fans, die *Tropical Freeze* noch nie gespielt haben. Der Titel ist für Genre-Freunde ein Pflichtkauf, den ihr ganz sicher nicht bereuen werdet. Aber aufgepasst: Die Affensause fordert euch einiges ab, der Anspruch bleibt zwar immer fair, hat es aber in sich. Im Notfall gibt's dafür aber jetzt ja den neuen Modus mit Multitalent Funky Kong.

Johannes Gehrling

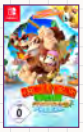
In Funkys Krimskramskiste versorgt ihr euch mit Sammelfiguren und nützlichen sowie nirgends sonst erhältlichen Items.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Tropical Freeze* hat den zweiten Auftritt trotz fehlender Neuerungen redlich verdient."

Ja, treue und/oder aufmerksame Leser wissen: Ich habe schon weitaus mehr als einmal erwähnt, dass ich mir wenig mehr wünsche als ein neues *Donkey Kong*-Spiel im Stil von *Donkey Kong 64* und dass mir ein solches auch fraglos lieber für die Switch wäre als diese Neuauflage von *Tropical Freeze*. Aber: Das Affen-Abenteuer aus dem hoch geschätzten Hause Retro Studios ist so gut, dass es eine zweite Runde mit einem potenziell wesentlich größeren Publikum mehr als verdient hat. Eine neue Welt mit ganz neuen Levels wäre zwar noch wirklich schön gewesen, aber wer das Spiel noch nie gezockt hat (und das sind ja die meisten Spieler), den stört das logischerweise nicht. Daher: Habt einfach nur jede Menge Spaß mit diesem affenstarken Switch-Titel!

DK Country: Tropical Freeze



Termin: 04. Mai 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Retro Studios
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 9
Das Spiel läuft in allen Modi knackig und flüssig, auch im Handheld-Betrieb. Wunderschöner Stil!

SOUND 9
Sprache/Text: –/Deutsch
Die Musikstücke klingen nicht nur wunderbar melodisch, sie unterstreichen die jeweilige Atmosphäre der verschiedenen Levels auch geradezu perfekt.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist gut, bedarf aber zunächt etwas Eingewöhnungszeit und lässt zwischen zwei verschiedenen Varianten auswählen. Der Koop-Modus mit einzelnen Joy-Con geht klar, ist aber etwas fummelig.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Sehr anspruchsvoll, aber stets fair, voller Abwechslungsreichtum und versteckter Inhalte begeistert die Welt von *Tropical Freeze* immer wieder.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Der Koop-Modus ist toll und für besonders begabte Hüpfspiel-Künstler, die zu zweit ran wollen.

PRO / CONTRA
- ✚ Auch auf der Switch ein tolles Spiel
- ✚ Neuer Modus macht es Anfängern leichter
- ✚ Lange Ladezeiten sind kein Problem mehr
- ✚ Abwechslungsreich, fordernd, spaßig
- ✚ Komplett kooperativ spielbar
- ✚ Grandiose Musik und toller Grafik-Stil
- ➖ Für Wii-U-Versionsbesitzer zu wenig Neues
- ➖ Steuerung geht nicht sofort in Fleisch und Blut über
- ➖ Story wie üblich sehr dünn und knapp

WERTUNG/FAZIT

90

„Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend: auch auf der Nintendo Switch."

DONKEY KONG

DIE BEWEGTE GESCHICHTE DES AFFENSTARKEN NINTENDO-HELDEN

Donkey Kong Junior **erschien 1982 und lief auf einer Z80-CPU mit 3.072 MHz. Held ist Donkey Kongs Sohn, der seinen Vater aus den Fängen von Mario befreien muss.** (Quelle: MobyGames)

Am 5. Mai 2018 erschien *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* für die Nintendo Switch. Um die Neuveröffentlichung des inhaltlich aufgepeppten Wii-U-Klassikers gebührend zu feiern, blicken wir zurück auf die Anfänge und den Werdegang des wohl bekanntesten Videospiel-Primaten aller Zeiten.

Von Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Viktor Eippert

Mit 9,3 Millionen Exemplaren erklimmt *Donkey Kong Country* mühelos Platz 3 der am häufigsten verkauften SNES-Spiele. (Quelle: Nintendo)

Geier-Alarm: Am Ende jeder der insgesamt acht Welten von *Diddy's Kong Quest* lauert ein garstiger, toll animierter Bossgegner. (Quelle: MobyGames)

Ob Mario, Link, Bowser, Samus, Kirby, Prinzessin Peach, die Inklinge oder die wuseligen Pikmin: Nintendo hat eine schier unglaubliche Menge an Charakteren erschaffen, die viele Spiele-Fans in der Regel besser kennen als die Namen hochrangiger Politiker. Doch kaum eine dieser Figuren ist so eng mit dem Aufstieg von Nintendo als Videospielhersteller verbunden wie Donkey Kong. Die bewegte Geschichte des affenstarken Helden beginnt in den frühen 1980er-Jahren. Arcade-Automaten liegen in Japan bereits voll im Trend und führen dazu, dass viele Hersteller nun auch im Westen Fuß fassen wollen.

Eine dieser Firmen ist Nintendo. Bis Anfang der 1970er-Jahre primär für den Verkauf von Spielkarten und Spielzeug bekannt, engagiert sich das Unternehmen nun verstärkt im Videospielsektor. Das Problem zu jener Zeit: Nintendos *Radar Scope*, das im Kern genau wie *Space Invaders* funktioniert, ist in Japan ein großer Erfolg. In den USA jedoch kann sich kaum jemand dafür begeistern. Nintendo selbst gelingt es gerade einmal, ein Drittel der gesamten Auslieferungsmenge von insgesamt 3.000 Automaten abzusetzen.

Doch die Japaner lassen sich von diesem Rückschlag nicht beirren und beauftragen den bereits seit 1977 für Nintendo tätigen Industriedesigner Shigeru Miyamoto, ein speziell für den westlichen Markt geeignetes Spiel zu entwerfen. Eines, das in den Gehäusen der über 2.000 brachliegenden *Radar Scope*-Automaten verbaut werden sollte. Miyamoto nimmt dankend an und macht sich sofort ans Werk. Im Gegensatz zur Konkurrenz geht er allerdings andere Designwege und konzipiert eine kleine Geschichte – noch bevor eine einzige Zeile Code geschrieben wird.

Der Plot handelt von einem Zimmermann namens Jump-

Nicht nur Karts, auch Luftkissenboote und Flugzeuge sorgen bei *Diddy Kong Racing* für Laune. Nicht zu vergessen: der Adventure-Mode mit Bosskämpfen. (Quelle: MobyGames)

Im dritten Arcade-Automaten hat sich Donkey Kong in einem Gewächshaus eingenistet und scheucht Insekten auf. (Quelle: MobyGames)

Bisher gibt es drei Donkey-Kong-amiibos: Hier zu sehen ist das Exemplar aus der *Super Mario Collection*. (Quelle: Nintendo)

***Donkey Kong* gilt neben *Pac-Man* und *Space Invaders* als einer der erfolgreichsten Arcade-Automaten.** (Quelle: Wikipedia)

Mit dieser Anzeige bewarb Nintendo *DKC*. Im grau hinterlegten Text wird klargestellt, dass das Spiel keine 32-Bit-Konsole und kein CD-Laufwerk braucht. (Quelle: Nintendo Life)

Da dröhnt der Dschungel: Das Jump & Run *Donkey Kong Jungle Beat* für Gamecube wurde eigens für *Donkey Kongas* Trommel-Controller konzipiert. (Quelle: Nintendo)

man, der sein Haustier – einen Gorilla – schlecht behandelt. Dem Primaten missfällt dieses Verhalten, woraufhin er Pauline (die Freundin des Handwerkers) auf das Dach einer Baustelle entführt. Spannende Randinformation: Ursprünglich sollte Popeye zum Helden der Geschichte werden und sein Herzblatt Olive Oyl aus den Fängen von Bluto befreien. Doch Nintendo gelingt es nicht, die Lizenz zu akquirieren, weshalb Miyamoto letztendlich drei ganz eigene Charaktere ersinnt. Aus Popeye wird zunächst ein gewisser Jumpman, den Miyamoto ganz absichtlich als eher durchschnittlichen Typen von nebenan skizziert. Bluto hingegen ersetzt er durch den Affen Donkey Kong.

Der Ursprung dieses seltsamen Namens? Geht's nach Miyamoto, sollte das Spiel im Englischen soviel wie „sturer Affe" heißen. Als Synonym für Affe findet sich schon bald „Kong", da viele Japaner diesen Begriff unter anderem aus dem Filmklassiker *King Kong* kennen und mit einem Gorilla assoziieren. Auf ein englisches Synonym für „stur" soll Miyamoto derweil beim Wälzen eines japanisch-englischen Wörterbuchs gestoßen sein – und zwar im Zusammenhang mit dem Wort „Esel".

Bliebe noch Olive Oyl. Sie heißt zunächst schlicht und einfach „Lady". Weil dies – genau wie Jumpman – nicht sonderlich gut zum US-Markt passt, entscheidet man sich bei Nintendo of America für eine Umbenennung in Mario. Denn der Italiener Mario Segale ist es, der dem Unternehmen das Gebäude vermietet und bereits über ausstehende Rechnungen klagt. Indem man den Helden Mario tauft, hofft man, Segale etwas milder stimmen zu können.

Konzeption einer Legende

Mindestens genauso spannend wie das Zustandekommen des Namens ist der eigentliche Designprozess. Denn der damals 29-jährige Miyamoto entpuppt sich zwar als talentierter Designer, seine Programmierkenntnisse halten sich jedoch in Grenzen. Also wendet er sich mit seinem Kollegen Gunpei Yokoi – dem damaligen Leiter der Entwicklungsabteilung – an die Firma Ikegami Tsushinki. Das Unternehmen willigt ein, den Quellcode zu erstellen, und bringt wenig später einen ersten Prototyp auf den Weg. Bereits hier schimmern viele Elemente des Klassikers durch, darunter die Leitern, mit denen Mario das Gerüst erklimmen muss, sowie die von Donkey Kong abgeworfenen, als Hindernis dienenden Fässer.

Weil *Donkey Kong* bekanntlich auf nicht verkauften *Radar Scope*-Automaten installiert werden soll und diese allesamt mit einer Aktionstaste ausgestattet sind, entscheidet sich Miyamoto dazu, jenen Button ins Spiel zu implementieren. Die Folge: Plötzlich kann Mario heranrauschenden Fässern nicht mehr nur durch Erklimmen von Leitern ausweichen, sondern sie wahlweise auch einfach springend überwinden. Damit ist das erste Jump & Run der Videospielgeschichte geboren – und benötigt gerade einmal 20 Kilobyte Speicher.

Skepsis wird zu Begeisterung

Ein Handwerker als Held, ein Gorilla als Gegner, eine Baustelle als Szenario – als *Donkey Kong* endlich fertiggestellt ist, macht sich Skepsis im damals noch kleinen US-Hauptquartier von Nintendo breit. Kann man mit dieser bizarren Idee wirklich gegen damalige Arcade-Schwergewichte wie Namcos Labyrinth-Spiel *Pac-Man* oder Ataris Shoot 'em up *Centipede* bestehen? Um genau das herauszufinden, startet Nintendo einen Feldversuch in zwei benachbarten Kneipen – und staunt nicht schlecht, als die Betreiber wenig später weitere Automaten anfordern. Kein Wunder, immerhin spielt jeder Automat pro Woche knapp 150 US-Dollar ein. Kurz darauf gibt Hiroshi Yamauchi, der damalige Präsident des Unternehmens, grünes Licht. *Donkey Kong* wird in Serie produziert und mausert sich binnen kurzer Zeit zum Verkaufsschlager.

Der Abverkauf läuft sogar so gut, dass bald keine *Radar Scope*-Gehäuse mehr zur Verfügung stehen und Nintendo selbst neue Arcade-Cabinets zunächst mit 25 und dann mit 125 Mitarbeitern zusammenschraubt. Unterm Strich gehen am Ende

DIE DONKEY-KONG-SPIELE IM VERLAUF DER ZEIT

1981 DONKEY KONG

1982 DONKEY KONG JR.

1983 DONKEY KONG 3

1994 DONKEY KONG COUNTRY / **SNES**

Auch in 8-Bit unglaublich charmant: *Donkey Kong Land* (im Bild Teil 2) überträgt das beliebte Spielprinzip der *Donkey Kong Country*-Serie auf den Game Boy. (Quelle: Nintendo)

***Donkey Kong 64* wurde mit dem Expansion Pak ausgeliefert, einer N64-Speicher-Erweiterung, die zum Spielen zwingend notwendig war.** (Quelle: MobyGames)

DAS LEGENDÄRE WETTBEWERBSMODUL

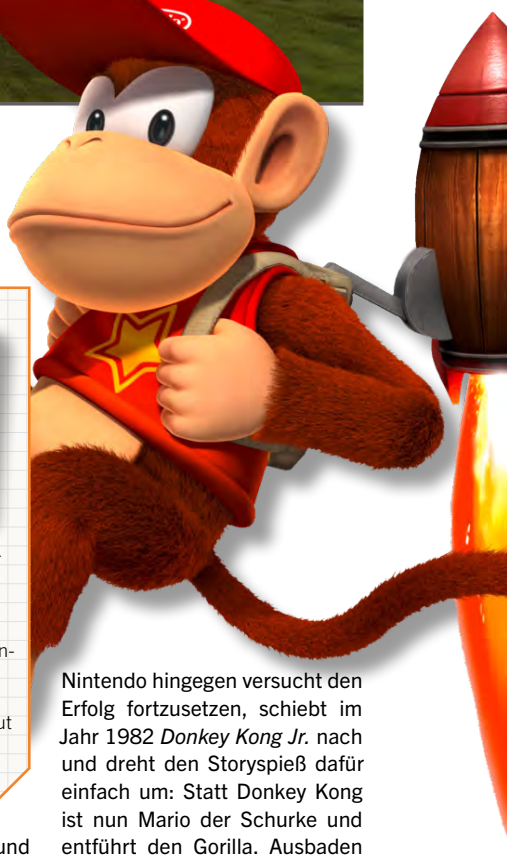
Mit einem besonderen SNES-Modul, das auf nur 2.500 Exemplare begrenzt ist, könnt ihr *Donkey Kong Country* unter ganz speziellen Bedingungen spielen und eure Jump&Run-Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ihr seid leidenschaftliche Sammler und auf der Suche nach echten Donkey-Kong-Raritäten? Dann solltet ihr euch näher mit der sogenannten „Competition Cartridge" zu *Donkey Kong Country* (SNES) auseinandersetzen. Ein Modul, für das Verkäufer auf eBay in der Regel zwischen 2.400 und 3.200 Euro verlangen! Grund für den astronomisch hohen Preis? Das Modul wurde damals nur 2.500 Mal hergestellt und kam bei zwei Videospiel-Wettbewerben zum Einsatz. Zum einen beim Nintendo Powerfest im Jahr 1994, zum anderen bei der „Blockbuster World Video Game Championship II". Nach letztgenannter Veranstaltung verkaufte der Veranstalter die Module exklusiv an Abonnenten der Zeitschrift Nintendo Power.

Auf den ersten Blick sieht das Modul aus wie eine reguläre Ladenversion mit leicht veränderter Aufschrift in der rechten oberen Ecke. Startet man das Spiel, fallen allerdings zahlreiche Unterschiede ins Auge. Beispielsweise beinhaltet das Modul einen Timer, der die Action auf dem Bildschirm nach exakt fünf Minuten einfriert. In dieser Zeit gilt es, möglichst viele Levels durchzuspielen und dabei eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen. Kleine Randinformation: Der Highscore der Profis bei Nintendo liegt bei 3.641 Punkten. Mehr Infos gefällig? Dann schaut euch bei Youtube dieses Video an: https://bit.ly/2qRfzhI.

mehr als 60.000 Geräte über die Ladentische und bescheren Nintendo Umsätze in Höhe von 180 Millionen US-Dollar! Geld, das Nintendos US-Geschäftsführer Minoru Arakawa im Sommer 1982 unter anderem in den Kauf eines neuen Hauptquartiers investiert.

Nebenbei sprießen immer mehr Klone aus dem Boden, darunter das aus einer Iso-Perspektive dargestellte *Congo Bongo* (1983) von SEGA, in dem es darum geht, als Großwildjäger einen Affen namens Bongo dingfest zu machen. Aber auch *Burgertime* von Data East, *Miner 2049er* von Big Five Software, *Kangaroo* von Atari und *Hard Hat Mack* von Electronic Arts sind klar von *Donkey Kong* inspiriert. Verrückt: Mit *Jumpman* von Publisher Epyx stürmt 1983 sogar ein Hüpfspiel mit Leitern auf den Markt, das Miyamotos ursprüngliche Namensidee einfach übernimmt.



Nintendo hingegen versucht den Erfolg fortzusetzen, schiebt im Jahr 1982 *Donkey Kong Jr.* nach und dreht den Storyspieß dafür einfach um: Statt Donkey Kong ist nun Mario der Schurke und entführt den Gorilla. Ausbaden muss die Misere Donkey Kongs Sohn Junior, indem er rennend, kletternd und springend vier Levels voller Lianen bewältigt. Auch dieser Teil kommt gut an und wird im Januar 1983 sogar als eines von fünf Arcade-Spielen für die erste offizielle „Video

1994 DONKEY KONG / GB

1995 DONKEY KONG LAND / GB

1995 DK COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST / SNES

1996 DONKEY KONG LAND 2 / GB

***Donkey Kong Country: Tropical Freeze* für Nintendo Switch wurde unter anderem um einen neuen Einsteigermodus mit Funky Kong ergänzt.** (Quelle: Nintendo)

Obwohl *Donkey Kong: King of Swing* für den Nintendo DS primär mit den Schultertasten gespielt wird, ist in späteren Levels hohe Konzentration nötig. (Quelle: Nintendo)

Games World Championship" ausgewählt.

Als im Oktober 1983 zunächst *Donkey Kong 3* erscheint und Miyamoto mit Ungeziefervernichter Stanley einen weiteren Helden einführt (der Donkey Kong aus einem Gewächshaus vertreiben muss), hat die Serie jedoch an Schwung verloren. Es folgt eine knapp zehnjährige Durststrecke für Fans, in welcher abseits von unzähligen Umsetzungen keine neuen eigenständigen *Donkey Kong*-Spiele mehr erscheinen. Historisch betrachtet lässt sich dies vor allem durch den Erfolg der *Mario*-Spiele erklären, die spätestens seit *Super Mario Bros.* für das NES (1985) das Plattformgenre revolutionieren.

DK erobert die 16-Bit-Ära

Zeitsprung ins Jahr 1993. Das von SEGA am 11. November für den Mega Drive veröffentlichte Jump & Run *Disney's Aladdin* entpuppt sich als großer Hit – sowohl spielerisch als auch aufgrund der von Disney handgezeichneten Animationen. Vier Millionen Module wechseln den Besitzer und führen dazu, dass SEGA seinen damaligen Erzrivalen Nintendo im Hinblick auf den Gesamtmarktanteil überholt.

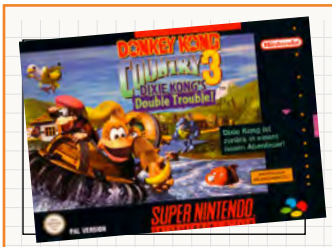
Tony Harman, Development-Manager bei Nintendo, hat *Aladdin* bereits vorab auf einer Fachmesse gesehen und drängt Nintendo nun vehement dazu, etwas Ähnliches auf die Beine zu stellen. Weil die japanischen Entwicklungsteams jedoch alle voll ausgelastet sind, fasst Big N den Entschluss, einen westlichen Entwickler auf das Projekt anzusetzen. Die Wahl fällt auf Rare, denn die technikversierten Briten können bereits zahlreiche Bestseller für das NES und den Game Boy vorweisen (unter anderem *Battletoads* und *R.C. Pro Am*). Zudem kann das Unternehmen Harman bei einem Vor-Ort-Besuch mit der beindruckenden Technikdemo eines Boxspiels überzeugen. Ergebnis: Im Jahr 1994 erhöht Nintendo seine Beteiligungen an Rare auf beachtliche 49 % Prozent.

Zeitnah zu diesem Ereignis erhalten die Rare-Gründer Tim und Chris Stamper die Möglichkeit, einen Helden aus dem Nintendo-Portfolio mithilfe sündhaft teurer Silicon-Graphics-Workstations filmreif zum Leben zu erwecken. Die Stamper-Brüder wählen Donkey Kong und setzen sogleich ein Dutzend Entwickler auf das für SNES geplante Jump&Run-Projekt *Donkey Kong Country* an. Wichtig in diesem Zusammenhang: Hinsichtlich des Spieldesigns genießen die Engländer größtmögliche Narrenfreiheit. Nichtsdestoweniger freut man sich natürlich, wenn Serien-Erfinder Miyamoto zwischendurch Verbesserungsvorschläge macht. Nach Sichtung der ersten Version etwa wird Rare angehalten, den Schwierigkeitsgrad spürbar herabzusetzen, um weniger erfahrene Spieler nicht abzuschrecken. Aber auch Donkey Kongs Handattacken sind auf Feedback von Miyamoto zurückzuführen.

Nach circa 18 Monaten Entwicklungszeit ist es dann endlich so weit: Begleitet von einem gigantischen Marketing-Budget von rund 3,76 Millionen US-Dollar und einer Vielzahl positiver Kritikerstimmen erscheint *Donkey Kong Country* weltweit Ende November 1994. Das Side-Scrolling-Abenteuer rund um Donkey Kong und seinen Kumpel Diddy Kong schlägt ein wie eine Bombe. Hauptgrund hierfür ist neben der guten Spielbarkeit, den sympathischen Charakteren und dem allgegenwärtigen britischen Humor die schlichtweg famose Optik. Eine Grafik, von der sich selbst Spiele für die zeitgleich erscheinende 32-Bit-Konsole SEGA 32X eine (Bananen-) Scheibe abschneiden können. Rückblickend betrachtet bringt es *Donkey Kong Country* mit diesen Qualitäten auf 9,3 Millionen verkaufte Exemplare sowie ein wahres Sammelsurium an Fortsetzungen und Ablegern.

Die Lizenz zum Gelddrucken

Den Anfang macht *Donkey Kong Land* im Juni 1995. Ebenfalls von Rare entwickelt, überträgt der auf einem bananengelben Modul veröffentlichte Handheld-Titel die Gameplay-Grundpfeiler des SNES-Primaten-Abenteuers auf den Game Boy und nimmt sich dabei zu keiner Zeit sonderlich ernst. Bestes Beispiel hierfür: Zu Beginn merkt der stets miesepetrig gelaunte Cranky Kong an, dass sich der Erfolg des SNES-Hits auf keinen Fall auf einer 8-Bit-Konsole wiederholen ließe. Kurz darauf verleitet er den fiesen Reptilienkönig



1996 DKC 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE / SNES

1997 DONKEY KONG LAND 3 / GB

1997 DIDDY KONG RACING / N64

1999 DONKEY KONG 64 / N64

In *Donkey Kong Jet Race* für Wii dreht sich alles um Wettrennen mit raketengetriebenen Fässern. Gas gibt man durch Schütteln von Nunchuck und Wii-FB. (Quelle: Nintendo)

***Donkey Kong Country Returns 3D* ist eine Neuauflage des Wii-Hits und ergänzt einen besser ausbalancierten Schwierigkeitsgrad sowie eine neue Welt.** (Quelle: Nintendo)

King K. Rool dazu, sämtliche Bananenvorräte von Donkey und Diddy Kong erneut zu stehlen. Die pelzigen Protagonisten wollen das freilich nicht auf sich sitzen lassen und stürzen sich in ein weiteres Abenteuer, das trotz Schwarz-Weiß-Optik erstaunlich viel Laune macht und knapp 3,91 Millionen Hüpfspiel-Fans zum Kauf bewegt.

Im November desselben Jahres erscheint außerdem *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* für das Super NES. Wie der Name schon andeutet, spielt der junge Diddy Kong diesmal die erste Geige. Zusammen mit seiner Freundin Dixie Kong kämpft er sich durch 52 Levels, um Donkey Kong zu befreien. Kein sonderlich origineller Plot, aber erneut extrem witzig verpackt, toll anzusehen und spielerisch deutlich knackiger als Teil 1. Bilanz für Nintendo und Rare: 5,15 Millionen verkaufte Module und Platz 6 in den SNES-Alltime-Verkaufscharts.

Wohlwissend, dass Fans nach mehr verlangen, folgen im September 1996 *Donkey Kong Land 2* (Game Boy), im November 1996 *Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!* (SNES) sowie im Oktober 1997 *Donkey Kong Land 3* (Game Boy). Alle drei Games erzielen gute Wertungen und verkaufen sich prima. An die astronomischen Rekorde der jeweiligen Ursprungstitel können sie allerdings nicht anknüpfen.

Expansion Pak ist Pflicht

Wir schreiben das Jahr 1997. Aufgrund der allgegenwärtigen Beliebtheit von Sonys Playstation und Nintendos N64 befinden sich 3D-Games auf dem Siegeszug. Rare nimmt diesen Trend zum Anlass, auch Donkey Kong in ein zeitgemäßes Polygongewand zu zwängen. Infolgedessen beginnen Entwicklungsarbeiten an einem neuen Titel namens *Donkey Kong 64*. Hardware-Basis ist zunächst der noch in der Entwicklung befindliche Nintendo 64 DD – ein Erweiterungs-Untersatz für den N64 mit beschreibbaren Magnetdiscs. Als sich jedoch abzeichnet, dass sich die Fertigstellung der Hardware ständig verzögert, ziehen die Briten die Reißleine, konzentrieren sich auf den Standard-N64 und optimieren die Optik für das „Ex-

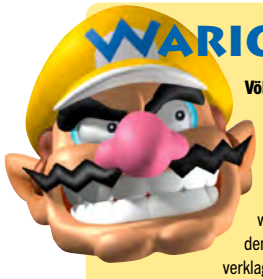
In den Geschicklichkeitsspielen der *Mario vs. Donkey Kong*-Reihe lotst man kleine Aufziehmarios durch immer schwieriger werdende Levels. (Quelle: MobyGames)

2004 DONKEY KONGA / GC

2005 DONKEY KONG KING OF SWING / GBA

2007 DONKEY KONG JET RACE / Wii

2007 DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER / DS



WARIOS SINNLOS-WISSEN EXTRA

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich zu Donkey Kong auf keinen Fall merken sollte!

1: Im Jahr 1982 wurde Nintendo von den Universal Studios verklagt. Der Vorwurf: Die Geschichte von *Donkey Kong* sei der aus dem Kino-Hit *King Kong* zu ähnlich. Am Ende gewannen die Japaner den Fall, da sie argumentieren konnten, dass *King Kong* bereits viele Jahre auf dem Buckel hat und die dort thematisierte Geschichte Teil der Gemeinfreiheit ist.

2: Im Rahmen der Veröffentlichung von *Donkey Kong Country Returns* (Wii) starteten zwei britische Fachhändler eine Werbeaktion, die es den ersten 20 Kunden in bestimmten Geschäften gestattete, das Spiel im Tausch gegen ein Bündel Bananen zu erhalten.

3: In der Anleitung von *Donkey Kong Country 2* gibt es eine Sektion namens Cranky's Hinweise. Darin beschimpft Cranky den Spieler und rät ihm, für Tipps doch besser die nächste Ausgabe der Zeitschrift Nintendo Power zu kaufen.

4: Kaum zu glauben, aber tatsächlich passiert: Shigeru Miyamoto – der Erfinder von Donkey Kong und langjähriger Nintendo-Designer – gab öffentlich zu verstehen, dass er kein Fan von *Donkey Kong Country* sei. Zitat Miyamoto: „*Donkey Kong Country* beweist, dass sich Spieler mit durchschnittlichem Gameplay zufriedengeben, solange die künstlerische Gestaltung gut ist." Als die Verkaufszahlen des Spiels trotzdem durch die Decke gingen, bat der Japaner für seinen verbalen Ausrutscher um Entschuldigung.

5: Geht's nach *Donkey Kong Country Returns*, dann ist der tierische Held ein echter Zocker. Beweis gefällig? Dann lasst ihn einfach längere Zeit tatenlos in der Gegend herumstehen. Donkey Kong wird daraufhin seinen Nintendo DS zücken und eine Runde daddeln.

6: Laut Entwickler Rare ist der heutige Donkey Kong die gealterte Version von Donkey Kong Junior. Bedenkt man nun, dass Cranky Kong den Helden Donkey Kong in *Donkey Kong Country* als „Taugenichtssohn" bezeichnet, wäre der Beweis erbracht, dass es sich bei Cranky Kong in Wirklichkeit um den Donkey Kong der Arcade-Automaten handelt.

Die Workstations, mit denen damals die Grafiken für *Donkey Kong Country 3* erstellt wurden, kosteten pro Stück knapp 80.000 britische Pfund. (Quelle: Nintendo)

pansion Pak". Dabei handelt es sich um eine Erweiterung, die der Hardware 4 Megabyte zusätzlichen Arbeitsspeicher spendiert. Was viele nicht wissen: Eigentlich hätte *Donkey Kong 64* auch ohne „Expansion Pak" funktionieren sollen, nur eben mit etwas schlechterer Optik.

Laut Aussagen von Chris Marlow (damals Programmierer bei Rare) stieß das Studio jedoch während des Entwicklungsprozesses auf einen Fehler im Programmcode, der seltsamerweise immer nur dann auftrat, wenn das Spiel ohne „Expansion Pak" gestartet wurde. Die logische Konsequenz: Als *Donkey Kong 64* am 22. November 1999 erscheint, liegt die Speicher-Erweiterung direkt bei. Für Kunden eine tolle Sache. Nintendo allerdings sieht sich mit erhöhten Produktionskosten konfrontiert.

In der Hoffnung, einen weiteren Bestseller zu landen, stellen die Japaner außerdem 22 Millionen US-Dollar Marketing-Budget zur Verfügung, das unter anderem in Kinospots, Plakat-, Print und Radiowerbung sowie zahlreiche Wettbewerbe fließt. Kurzum: Zum Weihnachtsgeschäft 1999 ist *Donkey Kong 64* in aller Munde und kann auch spielerisch überzeugen. Zwar bemängeln einige Kritiker den allgegenwärtigen Sammelmarathon sowie Backtracking- und Kameraprobleme. Das abwechslungsreiche Leveldesign, ein riesiger Umfang, die famose Optik und packende Bossfights können diese Mankos gleichwohl wettmachen und sorgen für Platz 7 im Olymp der meistverkauften N64-Spiele.

Lebe wohl, Rare!

Diesen Rekord im Hinterkopf, trifft es Fans umso härter, als 2002 bekannt wird, dass Rare die Zusammenarbeit mit Nintendo beendet und für eine Ablösesumme von 375 Millionen US-Dollar fortan exklusiv für den Rivalen Microsoft entwickelt. Die einzig gute Nachricht: Die *Donkey Kong*-Lizenz bleibt weiterhin im Besitz der Japaner, die schon bald unterschiedliche Entwicklerkooperationen anleiern. Namco zum Bespiel überrascht im Dezember 2003 mit *Donkey Konga*, einem Gamecube-exklusiven Musikspiel, dem ein kultiger Trommel-Controller beiliegt. In eine ähnliche Kerbe schlägt das Jump & Run *Donkey Kong Jungle Beat*. Der Clou hier: Der wie zwei Holzfässer anmutende Bongo-Controller dient diesmal dazu, die Laufrichtung des Helden zu bestimmen. Schlägt man also auf die linke beziehungsweise rechte Trommel, spurtet Donkey Kong in die jeweilige Richtung. Das gleichzeitige Treffen beider Sensorflächen löst Sprünge aus, während ein Klatschen situationsbedingte Manöver einleitet. Ein Heidenspaß, der später auch auf die Motion-Steuerung der Wii angepasst wird.

Stichwort Wii: 2007 dürfen Serienliebhaber im Rennspiel *Donkey Kong Jet Race* durchstarten und 2010 das Revival eines echten Klassikers erleben. Gemeint ist natürlich *Donkey Kong Country Returns* von Retro Studios. Mit viel Liebe zum Detail und spritzigen neuen Ideen gelingt es den *Metroid Prime*-Entwicklern, der Kultmarke neues Leben einzuhauchen. Wichtigste Neuerung: Ähnlich wie man es beispielsweise aus Titeln wie Ubisofts *Rayman Legends* kennt, kann die Action auch im Bildschirmhintergrund stattfinden. Dazu

2010 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS / **Wii**

2013 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D / **3DS**

2014 DKC TROPICAL FREEZE / **Wii U**

2018 DKC TROPICAL FREEZE / **SWITCH**

Typischer Rare-Humor: In *Donkey Kong Country 2* stuft der greise Cranky Kong den Spieler im Vergleich zu anderen Nintendo-Helden ein. (Quelle: Nintendo)

In der Wii-U-Fassung von Activisions *Skylanders: Superchargers* tritt Donkey Kong inklusive Toys-to-Life-Figur als exklusiver Gastcharakter auf (Quelle: Activision)

gesellen sich eine komplett neue Geschichte rund um den hinterhältigen Tik-Tak-Stamm, eine affenstarke Polygon-Optik, ein kooperativer Zwei-Spieler-Modus, ein Hilfemodus für ‚Vielsterbende' sowie zahlreiche gestengesteuerte Helden-Aktionen. Ende der Geschichte: 6,53 Millionen verkaufte Wii-Discs, eine gelungene Umsetzung für Nintendo 3DS sowie eine Wii-U-Fortsetzung unter dem klangvollen Titel *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*.

Neue Mobil-Eskapaden

Nicht unter den Tisch (oder besser gesagt unters Palmenblatt) kehren wollen wir darüber hinaus die zahlreichen Handheld-Auskopplungen der Post-Rare-Ära. Nebst diversen Virtual-Console-Umsetzungen der SNES-Klassiker für Game Boy Advance stechen insbesondere vier Titel heraus. Los geht's mit *Mario vs. Donkey Kong*, ein erstaunlich umfangreicher Puzzle-Plattformer, der heute noch als spiritueller Nachfolger des Arcade-Automaten gilt und ab 2006 mit einem deutlich stärkeren Puzzle-Fokus fortgesetzt wird. Unvergessen sind zudem Donkey Kongs Auftritte in *DK King of Swing* sowie *DK Jungle Climber* – zwei kletterorientierte Geschicklichkeitsspiele, bei denen die komplette Steuerung mithilfe der Schultertasten realisiert wird.

Aber zurück zu *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*. Dass Nintendo eben dieses vier Jahre alte Wii-U-Spiel kürzlich für die Switch herausbrachte, hat viele Gründe. Ganz oben auf der Agenda steht sicherlich die Einschätzung des Herstellers, dass der Titel damals aufgrund der niedrigen Verbreitung der Wii-U-Hardware nur einen Bruchteil seines potenziellen Zielpublikums erreicht hat. Hinzu kommt: Schon 2014 war das Sequel zu *Donkey Kong Country Returns* ein echtes Juwel und punktete mit famos entworfenen Levels, herausragender Musikuntermalung, witzigen Bosskämpfen und einem angenehm fordernden Schwierigkeitsgrad. Eine Wiederveröffentlichung auf Nintendo Switch ergibt also gleich aus mehreren Perspektiven Sinn.

Ungewöhnliche Idee: *Donkey Konga* für Gamecube wurde exklusiv mit dem beiliegenden Trommel-Controller gespielt. (Quelle: Nintendo)

Und wie geht's mit Donkey Kong in Zukunft weiter? Sollte die Switch-Fassung den nötigen Erfolg bringen, stehen die Chancen sicherlich nicht schlecht, dass die Retro Studios thematisch genau hier anknüpfen. Aber auch gegen ein neues Spiel im Stil von *Donkey Kong 64* oder einen kunterbunten First-Person-Shooter hätte die Community sicherlich nichts einzuwenden.

Tausendsassa: Genau wie bei *Mario Kart* und *Mario Tennis* mischt Donkey Kong natürlich auch in der Beat-'em-Up-Reihe *Super Smash Bros.* fleißig mit. (Quelle: Nintendo)

SOUTH PARK
DIE REKTAKULÄRE ZERREISSPROBE

Rollenspiel Alles für den Arsch: Gesegnet mit magischen Furzkräften kämpft ihr in der Rolle des „Neuen“ gegen die Unterwelt und allerlei bekannte Gesichter von South Park.

Fantasy? Total out, das spielt doch heute niemand mehr. Statt Vibratorklingen und Pizzakartonschilden zücken die Jungs und Mädels in South Park Handys, Bohrer und Ketchup-Beutelchen, denn in *Die rektakuläre Zerreißprobe* stehen Superhelden wie Captain Diabetes, Tupperware und The Human Kite (der menschliche Drachen) im Scheinwerferlicht. Ihr selbst verkörpert abermals den Neuen – ein Kind, das gerade erst nach South Park gezogen ist und Anschluss bei den ansässigen Gören sucht. Dabei seid ihr weit mehr als ein normaler Hosenscheißer. Ihr und eure Eltern bergt ein dunkles Geheimnis und eure übermenschlichen Furzfähigkeiten haben die Macht, die Welt aus den Angeln zu heben …

Coon and friends

Cartman (alias The Coon) hat große Franchise-Pläne für sein Superheldenteam: Kinofilme, Serien, Spielzeug. Am nötigen Kapital fehlt es jedoch, weshalb sich die Heldentruppe entschließt, dem Verschwinden der hässlichen Katze Scrambles auf den Grund zu gehen. Als Finderlohn winken immerhin 100 Dollar! Allerdings hat Freedom Pals, das zweite Superheldenteam der Stadt, den gleichen Plan … und dann wird auch noch klar, dass hinter dem Verschwinden der Mieze ein ganzes Verbrechersyndikat mit unheilvollen Plänen steckt. Ein weiteres Mal stellt ihr euch also in rundenbasierten Kämpfen anderen Superhelden, Krebsmenschen, Sechstklässlern und Aushilfsninjas. Wie versprochen wurde das Kampfsystem des Vorgängers aufpoliert und mit einem gesteigerten, wenn auch nicht überwältigenden Komplexitätsgrad versehen. Ihr könnt euch nun auf dem Schlachtfeldraster bewegen und Feinde per Rückstoß aufeinanderprallen lassen. Feinheiten von reinrassigen Strategiespielen à la *Final Fantasy Tactics*, bei denen die Richtung, aus der ihr angreift, das Höhenniveau, auf dem ihr euch befindet, und die Verkettung von Attacken eine Rolle spielen, fehlen allerdings. Wer sich mit Spielen dieser Art auskennt, ist mit dem normalen Schwierigkeitsgrad stark unterfordert. Auch in *Die rektakuläre Zerreißprobe* habt ihr die Wahl zwischen unterschied-

Erst mal einen abseilen: Ihr könnt jede Toilette in South Park benutzen. Jederzeit!

Arm der Gerechtigkeit: Der Sicherheitsmann attackiert natürlich mit Pfefferspray.

Chaos-Bomber: Der Feind mit der Alufolie um den Kopf wird sich gleich in die Luft sprengen – rot markiert seht ihr den Radius. Bewegt eure Leute da weg!

lichen Klassen, als Neuer dürft ihr sogar mehrere davon wählen, die Attacken nach Gutdünken zusammenstellen (euch stehen dafür fünf Slots zur Verfügung) und nach Belieben wechseln. Genreüblich umfasst die Liste von Heldentypen Tanks (Tupperware), Damage Dealer (Super Craig), Unterstützer und Heiler (The Human Kite) sowie agile Charaktere (Fastpass) und ein paar Mischklassen. Nach und nach schaltet ihr neue Begleiter frei. Wie ihr euer maximal vierköpfiges Team bestücken wollt, bleibt euch überlassen – von besonderen Auseinandersetzungen, bei denen die Teilnehmer festgelegt sind, mal abgesehen. Kaum eine Rolle spielt das Aufstufen: Außer dem Neuen sammelt keiner der Mitstreiter Erfahrung, und wenn ihr eine höhere Stufe erreicht, verbessern sich eure Attribute selbstständig. Anders als im Vorgänger tragt ihr keine Waffen, dafür dürft ihr bis zu acht Artefakte ausrüsten, die Werte wie Stärke, Gesundheit, Rückstoßschaden und so weiter verbessern.

Get cooned

Von den etwa 20 Stunden Spielzeit nehmen die Kämpfe ungefähr ein Drittel ein. Gelegentlich lockern Sonderregeln bei gewissen Widersachern die Auseinandersetzungen auf. Und damit ihr mehr zu tun habt, als bloß Attacken auszuwählen, seid ihr angehalten, ähnlich wie in den *Mario & Luigi*-Spielen in Quick-Time-Events Angriffe mit dem richtigen Timing zu verstärken. Auch wenn euch Feinde Schaden zufügen, könnt ihr das mit einem rechzeitigen Tastendruck ausnutzen. Denn je schneller ihr reagiert, desto mehr Punkte fließen in eure Superleiste, die euch bei voller Ladung befähigt, Spezialangriffe auszulösen. Diese sind charmant und humorvoll, allerdings auch ziemlich langatmig umgesetzt. Nach einer Weile nutzt sich der Schauwert ab, ausschalten kann man die Animationssequenzen nicht. Im Verlauf des Spiels erlernt ihr weitere Fähigkeiten, die ihr im Kampf einsetzen könnt: Zum einen dürft ihr Gegner sofort und in einem Bonus-Zug mit Prügeln bestrafen, sobald diese eine Mikroaggression äußern. Was das ist? Zum Beispiel, wenn euer Gegenüber eines eurer männlichen Team-Mitglieder mit dem Ausdruck „Weichei“ bedenkt. Dies propagiert veraltete und schädliche Geschlechterklischees! Zum anderen greift ihr auf eure beeindruckende Furzkraft zurück, mit der ihr gegnerische Runden überspringen oder die Zeit anhalten könnt, um Extra-Dresche zu verteilen. Dieses Talent funktioniert aber nur, wenn der Neue am Leben ist. Außerdem hat die Furzkraft einen gewissen Cooldown – sonst wäre sie auch viel zu stark. Zu guter Letzt beschwört ihr diverse Helfer, sobald ihr deren Gunst errungen habt, dazu gehören unter anderem Moses sowie die Waffenfanatiker Jimbo und Ned. Wenn ihr nicht gerade kämpft, erforscht ihr die Kleinstadt South Park. Anfangs

Boss im Anmarsch: Im Spiel sind überraschend viele Obermotze enthalten.

Schöne Erinnerungen: Auf Coonstagram postet ihr eure Selfies.

DLCS UND SEASON PASS

Ab Release verfügbar, aber nicht im Kaufpreis enthalten: Zusätzliche Inhalte und Episoden für *Die rektakuläre Zerreißprobe* kosten extra. Lohnt sich die Investition in Einzel-DLCs oder den Season Pass?

Switch-Besitzer haben anscheinend im Fall von *South Park* einfach Pech: Sie mussten auf *Die rektakuläre Zerreißprobe* mehr als ein halbes Jahr länger warten als alle anderen und dann bekommen sie beim Kauf nicht einmal – so wie etwa die PS4-Zocker – gratis einen Code zum Download des Vorgängers *Stab der Wahrheit* dazu (das Spiel erschien nie auf der Switch oder Wii U). Da kann man wohl nichts machen, aber zumindest die kostenlose Beigabe der beiden bereits erschienenen DLCs mit den Titeln *From Dusk till Casa Bonita* (circa 12 Euro) und *Gefahrendeck* (circa 6 Euro) bei der Switch-Fassung wäre ein fairer Zug gewesen. Lohnt es sich, für die Erweiterungen extra zu zahlen? Nicht unbedingt: *Gefahrendeck* erweitert das Grundspiel lediglich um einen neuen Schwierigkeitsgrad, ein paar Outfits und den Challenge-Modus, in dem ihr auf bekannte, aber inzwischen stärkere Feinde trefft. Ein bisschen mehr Fleisch auf den Rippen hat *From Dusk till Casa Bonita*, eine neue Episode, die mit der Handlung des Grundspiels nichts zu tun hat. In Cartmans gleichnamigem Lieblingsrestaurant gehen seltsame Dinge vor sich, ihr trefft auf Vampire, die allseits beliebten Goth-Kids und freut euch über eine neue spielbare Klasse mit einzigartigen Fähigkeiten, eine weitere Mitstreiterin für euer Team und frische Feinde. Mit maximal zwei Stunden ist die Spielzeit des Ausflugs in den Fresstempel dennoch knapp bemessen und noch ärger macht es die Tatsache, dass die neue Klasse bereits im Grundspiel enthalten ist – der Kauf des DLC schaltet sie einfach frei. Später im Jahr soll ein dritter DLC mit dem Titel *Bring den Crunch* erscheinen, der ebenfalls eine Nebenstory erzählen, also größer als *Gefahrendeck* sein soll.

Im DLC rund um Casa Bonita trefft ihr auf die Vampirkinder. Mit etwa zwei Stunden Spielzeit ist die Erweiterung nicht riesig groß.

Der DLC *Gefahrendeck* bietet einen höheren Schwierigkeitsgrad und härtere Gegnerkonstellationen, aber keine Hintergrundgeschichte.

könnt ihr bestimmte Bereiche noch nicht betreten, aber je mehr Freunde ihr gewinnt, desto mehr Wege erschließen sich euch.

Anime-Connaisseur

Sobald ihr eine Allianz mit Professor Chaos eingeht, könnt ihr zum Beispiel elektrische Schaltflächen „hacken“ – dazu lasst ihr euch von Butters einen Hamster in den Hintern schieben, den ihr dann mit Hochdruck zwischen die Kabel furzt, wo er einen Kurzschluss auslöst. In der ganzen Stadt sind Crafting-Materialien, Kostüme und Yaoi-Kunstwerke (erotische Illustrationen im Anime-Stil, die Tweek und Craig in intimen Momenten zeigen) verborgen. Viele davon sind erst zugänglich, wenn ihr die Fähigkeiten eurer Begleiter mit euren Furzkräften kombiniert. Einige dieser Bonusgegenstände sind gut versteckt, das Lösen der Rätsel allerdings erfordert nur wenig Gehirnschmalz. All die Objekte, die ihr zu Artefakten und Heilmitteln weiterverarbeiten könnt, stammen aus der Fernsehserie und sind logisch platziert – in Küchen findet ihr Fressalien, in Nachttischschubladen Bibeln, Gleitgel und Herpescreme. Dabei ist es irritierenderweise kaum nötig, Objekte zu craften. Starke Artefakte etwa erhält man ohnehin im Verlauf des Abenteuers, auch Heilmittel sind meistens ausreichend vorhanden. Am Ende des Spiels horteten wir mehr als 999 Teile, für die wir keine Verwendung hatten. Vom Interesse an Item-Beschreibungen und einem Komplettierungsdrang abgesehen existiert keine Motivation, versteckte Truhen zu finden und zu plündern.

Nachhilfe bei Mrs. Cartman

Die Story des Abenteuers nimmt einen Großteil des Spiels ein, es gibt aber auch ein paar Nebenaufgaben. Die sind, abgesehen von der humorvollen Präsentation, wenig einfallsreich gestaltet. So sollt ihr etwa Flyer eines Möchtegern-Comedians an allen möglichen Stellen in der Stadt verteilen oder die entlaufenen Katzen von Big Gay Al einfangen. Als Lohn winkt die Möglichkeit, ein Selfie mit dem Auftraggeber zu schießen. Eine eurer Aufgaben ist es schließlich, Cartmans Superhelden-Franchise bekannter zu machen. Dafür braucht ihr so viele Follower wie möglich. Als Social-Media-Plattform dient Coonstagram, eine fiktive Alternative zu Instagram. Wie beim Vorgänger trefft ihr in *Die rektakuläre Zerreißprobe* ständig auf bekannte Seriencharaktere, ihr helft etwa Cartmans Mutter, deren „Nachhilfeservice“ zu bewerben, nehmt einem besoffenen Randy die Autoschlüssel ab oder lasst euch vom weisen Taco-Budenbesitzer Morgan Freeman den Weg weisen. Abgedeckt wird dabei die ganze Seriengeschichte, von Urgesteinen wie Dr. Mephesto aus der fünften Folge bis zu den erst in der zwanzigsten Staffel eingeführten Memberberries. Ein paar Promis runden die Menagerie ab, vor Rapper Kanye West allerdings hatten die Anwälte von Ubisoft anscheinend so viel Angst, dass der es nur in der Form seines Alter Ego Gay Fish in das Spiel geschafft hat. Wenig überraschend geht es das ganze Spiel über respekt- und geschmacklos, ekelhaft und brutal zu – eben genau so, wie es

Kurze Unterbrechung: Immer wieder lockern Minispiele das Geschehen auf.

Weitläufig: South Park ist groß, aber teilweise auch recht leer. Ihr lauft viel herum.

sich Fans der Vorlage wünschen. Dennoch vergab die USK dieses Mal eine Freigabe ab 16 Jahren. Außerdem erscheint *Die rektakuläre Zerreißprobe* auch in Deutschland komplett ungeschnitten. Da im zweiten *South Park*-RPG keine Nazi-Zombies ihr Unwesen treiben, mussten keine verfassungsfeindlichen Symbole zensiert werden.

Ein freundlicher Geist: Morgan Freeman begleitet euer Abenteuer.

As(s) seen on TV

Insgesamt betrachtet ist die Story von *Die rektakuläre Zerreißprobe* ordentlich geschrieben und über weite Strecken hinweg sehr amüsant. Da abermals Trey Parker und Matt Stone, Schöpfer und Autoren der Fernsehserie, mit Argusaugen über die Produktion wachten, entspricht das Spiel in Sachen Sound, Optik, Humor und Stimmung bis ins Detail der Vorlage – auch die Vertonung wurde komplett von den üblichen Sprechern übernommen. Schön: Auch die deutschsprachigen Spieler kommen nun in den Genuss einer vollwertigen Synchronisation, denn *Die rektakuläre Zerreißprobe* bietet nicht nur deutsche Texte, sondern auch die deutschen Originalstimmen. Natürlich geht auf Deutsch einiges an Wortwitz verloren und ein paar Begriffe sind ungelenk übersetzt – die Flyer des bereits erwähnten Comedians etwa, im Original „Headshots", werden auf Deutsch als „Kopfaufnahmen" bezeichnet. Dafür stellen fehlende Englischkenntnisse nun keine Hürde mehr für den Genuss von *South Park* dar. Die Spielzeit ist im Vergleich zum Vorgänger um etwa fünf auf insgesamt 20 Stunden angewachsen, allerdings verbringt ihr eine ordentliche Menge davon mit Herumlaufen. Zwar gibt es Schnellreisestationen in der ganzen Stadt, doch die sind spärlich verteilt und bei jeder Benutzung folgen Zwischensequenzen und Ladezeiten. Immerhin werdet ihr nicht ständig von Kämpfen aufgehalten, wenn ihr darauf keine Lust habt. Den herumstehenden Gegnern könnt ihr einfach ausweichen oder sie mithilfe eurer Furzkraft austricksen.

In dem Furze liegt die Kraft

Die rektakuläre Zerreißprobe ist ein Must-have für alle, die Freude am Vorgänger und der kontroversen Zeichentrickserie haben. Das Spiel macht sich aber keine Mühe, materienfremden Spielern die Welt von *South Park* näherzubringen – solltet ihr keine Ahnung von der inzwischen überraschend komplexen Welt von Cartman und Co. haben, entgeht euch eine Unmenge von Witzen und Anspielungen. Dazu kommt, dass in der Fortsetzung des Ubisoft-Rollenspiels zwar sinnvolle Änderungen am Kampfsystem vorgenommen wurden, die Mechanik aber immer noch sehr simpel daherkommt. Das Gleiche trifft auf die Rätsel und die Nebenaufgaben, das Levelsystem und den Handlungsverlauf zu. Ihr habt kaum Möglichkeiten, in die Story einzugreifen, was allerdings auch nicht weiter verwundert, schließlich bleibt euer Held nach wie vor das ganze Spiel über stumm. Das Fazit ähnelt wenig überraschend dem des erfolgreichen Vorgängers: *Die rektakuläre Zerreißprobe* ist ein sehr gutes *South Park*-Spiel und ein mittelmäßiges Rollenspiel.

Katharina Reuß

Magische Fürze, leichte Rätsel: Haltet die Zeit per Furzkraft an, um gefährliche Areale zu überqueren.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Eindeutig Style over Substance, aber *South Park*-Fans werden es lieben."

Ich bin vielleicht nicht der größte *South Park*-Fan der Welt, habe aber beinahe alle Folgen gesehen und oft herzlich gelacht – auch bei den beiden zur Serie gehörenden Rollenspielen. Trotz des dicken Charme-Bonus wird aber schnell klar, dass *Die rektakuläre Zerreißprobe* spielerisch noch viel Luft nach oben hat. Die Frage ist eben, wie wichtig euch das ist. Die detailgetreue und hingebungsvolle Umsetzung des Ausgangsmaterials bügelt zum Glück viele der kleineren Unerfreulichkeiten aus und eine Verbesserung gegenüber dem Vorgänger ist auf jeden Fall ersichtlich.

South Park: DRZ

Termin: 24. April 2018
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft San Fransisco
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Der Original-Look der Serie, die bekanntermaßen nicht sonderlich schön, aber charmant aussieht

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die bekannten Sprecher machen auch im Videospiel einen hervorragenden Job. Die Musik klingt allerdings ziemlich austauschbar.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Logisch und einfach: Alles funktioniert so, wie es soll.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (5 Stufen)
Der Schwierigkeitsgrad wird über eure Hautfarbe definiert. Desto pigmentierter euer Held oder eure Heldin, desto härter die Kämpfe. Im DLC *Gefahrendeck* (siehe Kasten) kommt ein weiterer, noch höherer Schwierigkeitsgrad hinzu.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Verbessertes Kampfsystem mit mehr Taktik
- ✚✚ Kreative Bosskämpfe
- ✚ Erstklassige Umsetzung der Vorlage: Originalsprecher mit authentischer Serienoptik
- ✚ Zahlreiche Kostüme, Klassen, Artefakte
- ✚ Minispiele sorgen für Abwechslung
- ✚ Deutsche Stimmen und Texte
- ✚ Viel typischer *South Park*-Humor
- ✚ Rätsel, bei denen verschiedene Fähigkeiten kombiniert werden müssen
- ✚ Umfangreicher als der Vorgänger
- ▬ Viele langweilige Sammelaufgaben
- ▬ Crafting fügt sich nicht richtig ins Spiel ein
- ▬ Sehr simple Rollenspielmechanik
- ▬ Deutsche Übersetzung manchmal holprig
- ▬ Viele weite Laufwege
- ▬▬ Story schwächelt im letzten Drittel
- ▬▬ Sehr simple Rollenspielmechanik

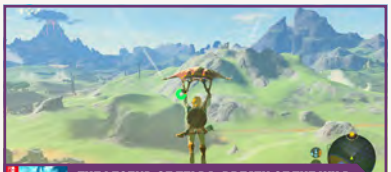
WERTUNG/FAZIT

82

„Nicht besonders anspruchsvoll, aber dennoch für Fans sehr unterhaltsam"

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Skylanders Imaginators** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Lego Worlds** Spielspaß: 64 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Headup Games
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Spielspaß: 80 % | Hersteller: THQ Nordic
- **Attack on Titan 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Koei Tecmo
- **Fire Emblem Warriors** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Super Bomberman R** Spielspaß: 69 % | Hersteller: Konami
- **The Lego Ninjago Movie Videogame** Spielspaß: 66 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Fate/Extella: The Umbral Star** Spielspaß: 62 % | Hersteller: Marvelous

ADVENTURE

MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Mojang
Das weltweite Klötzchen-Phänomen wahlweise unterwegs oder am TV dank der Switch

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Telltale Games
- **Minecraft: Story Mode** Spielspaß: 68 % | Hersteller: Telltale Games
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT

SNIPPERCLIPS PLUS
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
Richtig spaßiges, sehr charmantes Puzzlespiel, das vor allem im Mehrspieler brilliert

- **Puyo Puyo Tetris** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Deep Silver
- **Just Dance 2017** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Scribblenauts Showdown** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **1-2-Switch** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Ubisoft
Herausragender Hüpfspielspaß, der zur absoluten Topriege der 2D-Jump&Runs gehört

- **Super Mario Odyssey** Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Star Allies** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Owlboy** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Soedesco
- **Sonic Forces** Spielspaß: 62 % | Hersteller: Sega

BEAT 'EM UP

ARMS
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Sehr kreatives Prügelspiel mit einprägsamen Charakteren und Ohrwurm-Musik

- **Pokémon Tekken DX** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers** Spielspaß: 70 % | Hersteller: Nintendo/Capcom
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

SHOOTER

SPLATOON 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

- **Doom** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Bethesda
- **Payday 2** Spielspaß: 68 % | Hersteller: 505 Games/Starbreeze
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ROLLENSPIEL

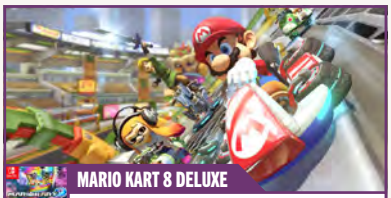
XENOBLADE CHRONICLES 2
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
Ein gigantisches und vielschichtiges Rollenspiel für anspruchsvolle Abenteurer

- **The Elder Scrolls 5: Skyrim** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Bethesda
- **Dragon Quest Builders** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Darkest Dungeon** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Merge Games
- **Lost Sphear** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Square Enix

ATTACK ON TITAN 2

Das Action-Spiel setzt die Anime- und Manga-Vorlage super um und brilliert vor allem darin, die Fortbewegung mit der 3D-Manöver-Ausrüstung aus der Serie toll in Szene zu setzen.

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

- **Gear Club Unlimited** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Microids
- **Cars 3: Driven to Win** – Spielspaß: 73 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- \- – Spielspaß: - % | Hersteller: -
- \- – Spielspaß: - % | Hersteller: -

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Spielspaß: 90 % | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

- **Rocket League** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Psyonix
- **FIFA 18** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Electronic Arts
- **WWE 2K18** – Spielspaß: 33 % | Hersteller: 2K Games
- \- – Spielspaß: - % | Hersteller: -

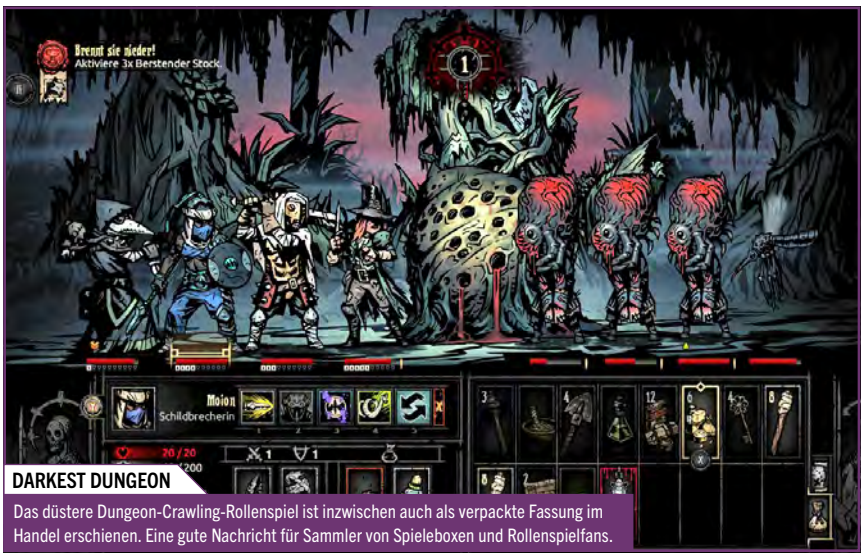
STRATEGIE & SIMULATION

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Spielspaß: 85 % | Hersteller: Ubisoft

Verrückter Mix aus *XCOM*-Strategie, Mario-Abenteuer und Rabbids-Wahnsinn

- **Disgaea 5 Complete** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America
- **Has-been Heroes** – Spielspaß: 74 % | Hersteller: Gametrust
- **Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Edition** – Spielspaß: 74 % | Hersteller: Astragon Software
- \- – Spielspaß: - % | Hersteller: -



DARKEST DUNGEON

Das düstere Dungeon-Crawling-Rollenspiel ist inzwischen auch als verpackte Fassung im Handel erschienen. Eine gute Nachricht für Sammler von Spieleboxen und Rollenspielfans.

Die aktuell 25 besten Titel für Wii U

1. **Assassin's Creed 3** – Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft
2. **Assassin's Creed 4: Black Flag** – Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft
3. **Batman: Arkham City Armoured Edition** – Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Bros. Interactive
4. **Bayonetta** – Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo
5. **Bayonetta 2** – Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo
6. **Call of Duty: Black Ops 2** – Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision
7. **Call of Duty Ghosts** – Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision
8. **Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut** – Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix
9. **Donkey Kong Country: Tropical Freeze** – Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo
10. **Mario Kart 8** – Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo
11. **Mass Effect 3: Special Edition** – Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Electronic Arts
12. **NBA 2K13** – Test (03/13): 89 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: 2K Games
13. **Need for Speed: Most Wanted** – Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts
14. **New Super Mario Bros. U** – Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo
15. **Paper Mario: Color Splash** – Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo
16. **Pikmin 3** – Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo
17. **Rayman Legends** – Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft
18. **Splatoon** – Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo
19. **Super Mario 3D World** – Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo
20. **Super Smash Bros. für Wii U** – Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo
21. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** – Test (04/17): 93 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo
22. **The Legend of Zelda: The Wind Waker HD** – Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo
23. **The Legend of Zelda: Twilight Princess HD** – Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo
24. **Tekken Tag Tournament 2** – Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Bandai Namco
25. **Xenoblade Chronicles X** – Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

BAYONETTA

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Dem zweiten Teil etwas unterlegen, ist *Bayonetta* immer noch ein klasse Spiel.

- **Graceful Explosion Machine** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Retro City Rampage DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Furi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: The Game Bakers
- **Slime-san** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Gonner** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Outlast: Bundle of Terror** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Outlast 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Danmaku Unlimited 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Doragon
- **Steredenn: Binary Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Bleed 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Digerati
- **ACA Neogeo Shock Troopers** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Hamster

ACTION-ADVENTURE

STEAMWORLD DIG 2

Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Hochmotivierender Buddel-Plattformer, der seinen Vorgänger um Längen schlägt

- **Resident Evil Revelations 2** – Spielspaß: 8 | Hers teller: Capcom
- **Axiom Verge** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Phantom Trigger** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tiny Build Games

GESCHICKLICHKEIT

THUMPER

Spielspaß: 9 | Hersteller: Drool

Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre

- **Sonic Mania** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Overcooked: Special Edition** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17
- **Death Squared** – Spielspaß: 8 | Hersteller: SMG Studio
- **Crypt of the Necrodancer** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games
- **Typoman** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Wales Interactive
- **Snake Pass** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sumo Digital
- **Namco Museum** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tumbleseed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Aeiowu
- **Picross S** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Jupiter

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Yacht Club Games

Nicht nur für Retro-Fans: Das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

- **Celeste** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.
- **Super Meat Boy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Blitworks
- **Shantae: Half-Genie Hero** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **The End Is Nigh** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nicalis
- **Flinthook** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tribute Games
- **Yooka-Laylee** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17/Playtonic
- **Arcade Archives Mario Bros.** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Hamster

ADVENTURE

THIMBLEWEED PARK

Spielspaß: 8 | Hersteller: Terrible Toybox

Ein gutes Retro-Adventure von Altmeister Gilbert – besonders toll für Oldschool-Fans

- **Fe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Kamiko** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Night in the Woods** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Infinite Fall
- **Layers of Fear: Legacy** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Bloober Team
- **The Count Lucanor** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Merge Games
- **Oxenfree** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Night School

MUSIKSPIEL

DEEMO

Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **VOEZ** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Floor Kids** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Merj Media

ROLLENSPIEL

I AM SETSUNA

Spielspaß: 7 | Hersteller: Square Enix

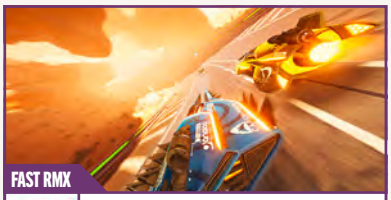
Eine Liebeserklärung an RPGs der Vergangenheit mit wenig eigenen neuen Ideen

- **Nine Parchments** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Frozenbyte
- **Cat Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Pqube
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

SHANTAE AND THE PIRATE'S CURSE

Nachdem die fesche Piratenbraut Scuttle Town schon auf Wii U und 3DS vor der Bedrohung durch den Pirat Master retten konnte, versucht es der Fiesling nun auf der Switch noch ein weiteres Mal. Geht natürlich so gar nicht in Ordnung!

RENNSPIEL



FAST RMX

Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

Riptide GP Renegade
Spielspaß: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Spielspaß: 7 | Hersteller: Vector Unit

Vroom in the Nightsky
Spielspaß: 3 | Hersteller: Poisoft

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SPORTSPIEL

GOLFSTORY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Spielspaß: 8 | Hersteller: Zen Studios

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Spielspaß: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Human Resource Machine
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Bridge Constructor Portal
Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games

Of Mice and Sand Revised
Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works

Qbics Paint
Spielspaß: 7 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE

WORLD OF GOO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tomorrow Corp.

Ein absoluter Indie-Klassiker, der auch auf der Switch zum guten Ton gehört

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Ironcast
Spielspaß: 8 | Hersteller: Ripstone

World Conqueror X
Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

New Frontier Days: Founding Pioneers
Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

RETRORÄTSELN

Schiebung! Viele von euch kannten den Knobelklassiker rund um das taktisch korrekte Verrücken von Holzkisten: *Sokoban*. Am schnellsten war diesmal Michael Großmann.

Okay, jetzt wird's richtig fies – aber offenbar mögt ihr ja eine ordentliche Herausforderung! Das von uns gesuchte Spiel ist, verglichen mit anderen Vertretern auf dieser Seite, noch relativ jung. Das ist auch mit ein Grund, warum es nur in kleiner Stückzahl produziert wurde und heute sehr selten ist. Es stammt aus der 16-Bit-Ära und wurde ausschließlich in einem Teil Asiens veröffentlicht. Wer das gute Stück besitzt, hortet einen echten Schatz – nicht nur weil das Spiel wertvoll ist, sondern auch weil es als hervorragendes Jump & Run gilt.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **redaktion.benj@minkegel.de**

THE OTHER CASTLE

Gute Nachrichten für alle Fans von Echtzeitstrategie: *Stellaris* hat ein dickes Update spendiert bekommen – und das nächste wartet bereits.

Nach einigen ruhigen Monaten im All feuert das herrlich komplexe PC-Weltraum-Echtzeitstrategiespiel *Stellaris* (unter anderem auf der Plattform Steam) jetzt gleich zwei dicke Wummen ab. Wumme Nummer 1: Der Apocalypse-DLC, der das komplette Basis-Gameplay in *Stellaris* auf den Kopf stellt und das Spiel damit quasi ganz neu erfindet. Vor allem Flottenverbände, die Verteidigung eures Territoriums und die Schiffstypen wurden generalüberholt. Wumme Nummer 2: Mit *Distant Stars* steht der nächste DLC bereits in den Startlöchern und verspricht noch mehr Inhalte! Zudem ist die Modding-Community nach wie vor sehr aktiv – Kollege Marco zockt und rockt *Stellaris* zum Beispiel als *Star Wars*-Mod.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **Metroid: Samus Returns** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Kid Icarus: Uprising** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Skylanders Giants** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Bandai Namco

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Meisterdetektiv Pikachu** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Default** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Bravely Second End Layer** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Fantasy Life** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Crush 3D** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega
- **Ultimate NES Remix** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Ultimate** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft
- **Rabbids Rumble** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Mario Party: Star Rush** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Monkey Ball 3D** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Sega
- **Angry Birds Trilogy** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Activision
- **Bit.Trip Saga** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Super Mario 3D Land** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

MEISTERDETEKTIV PIKACHU

Dieses Pikachu ist zwar weder schnell noch sonderlich kampftauglich, doch dafür sprüht es nur so vor Charme und macht eine gute Figur als Detektiv. Wenn ihr Lust auf ein etwas anderes *Pokémon*-Abenteuer habt, dann greift hier zu.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

- **Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix
- **Rhythm Paradise Megamix** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Theatrhythm Final Fantasy** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Square Enix
- **Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Sega

STRATEGIE

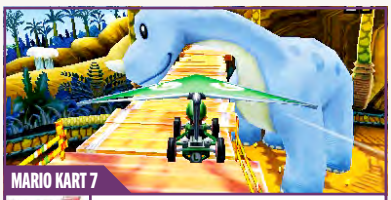
FIRE EMBLEM FATES

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

- **Fire Emblem: Awakening** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft
- **Code Name S.T.E.A.M.** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

RENN- & SPORTSPIEL



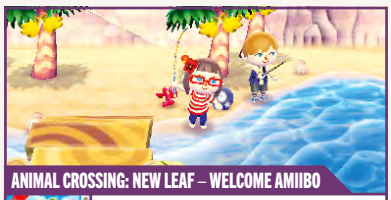
MARIO KART 7

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

- **Mario Golf: World Tour** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Mario Sports Superstars** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Pro Evolution Soccer 2011 3D** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami
- **Sonic & All-Stars Racing Transformed** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Mario Tennis Open** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 12** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts
- **F1 2011** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Codemasters
- **Ridge Racer 3D** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016** – Spielspaß: 73 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulations-Spieler und dank des Updates sogar noch besser.

- **Tomodachi Life** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendogs + Cats** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings Resort** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: dtp Entertainment
- **Harvest Moon: A New Beginning** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Natsume
- **Animal Crossing: Happy Home Designer** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons: Trio of Towns** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Wer gerne mit anderen zockt, dabei aber eher konfliktscheu bleiben möchte, der greift zum Koop-Spiel. Lasst uns mal darüber sprechen, was alles ein Koop-Spiel sein kann …

Ich liebe Koop-Games. Ich habe wahrscheinlich mehr Stunden in kooperativen Spielen zusammen mit Freunden verbracht, als konsolen- und PC-übergreifend solo zu spielen. Kennt einer von euch das Kartenspiel Schafkopf? Dann erst mal Glückwunsch zu eurer Existenz als Mitbürger Bayerns! Selbst in diesem einfachen Kartenspiel, in dem man wahlweise alleine Trümpfe und Punkte sammeln oder das eben zusammen mit einem Partner tun kann, hab ich immer lieber gemeinsam mit einem zweiten Kartenkollegen die Ober, Unter und Sauen auf den Spieltisch gehämmert. Einige meiner liebsten Koop-Erinnerungen gelten Videospielen, die so gut wie gar nichts dafür getan haben, um als solche gelten zu dürfen. Mein erstes Game, das ich zusammen mit einem Freund gespielt habe, war … *Arkanoid: Doh it again*. Ihr kennt das Spiel vielleicht als *Alleyway* vom Game Boy oder als *Breakout*: Es ist das Ding, wo ihr mit einem steuerbaren Paddle Bälle abfangt, nach oben ins Spielfeld katapultiert und damit Blöcke zerschlagt. *Arkanoid* hatte auf dem SNES einen ganz einfachen Koop-Modus – es gab schlicht zwei Paddles! Eines steuerte Spieler 1, das zweite, darunterliegende „Rettungspaddle" zum Notfall-Abfang des Balls steuerte Spieler 2. Nach jedem Level wechselte die Position der Paddles. Und zack – mehr war nicht nötig, damit ein Kumpel und ich über drei Wochen lang fast jede Nacht dieses Spiel daddelten.

Platz für neue Ideen!

Überhaupt wären ein paar ungewöhnliche Koop-Ideen mal eine tolle Sache. Ich warte zum Beispiel schon seit ganzen Konsolengenerationen auf ein Rallyespiel, bei dem zwei Spieler ein Cockpit-Team bilden. Einer fährt, der andere gibt Anweisungen – genauso wie bei einer echten Rallye. Je nachdem, wie gut der Beifahrer die Kurven und Streckenabschnitte ansagt, werden die Steuerkommandos des Fahrers modifiziert. Bei guten Ansagen kommt er also leichter um die Kurve. Die *Bomberman*-Serie auf dem SNES hat einmal hervorragend vorgemacht, wie asynchrone Koop-Ideen funktionieren: Wird ein Spieler aus Team A vom Spielfeld gebombt, darf er von da an vom Spielfeldrand selbst Bomben auf das gegnerische Team B werfen. So kam auch für ausgeschiedene Teilnehmer nie Langeweile auf und das Spiel erhielt eine zweite Gameplay-Ebene – wirklich toll gelöst! *Final Fantasy VI* war auch so ein Kandidat. Hier durfte ein zweiter Spieler nur im Kampf (!) einige Charaktere steuern. Aber auch das war bereits ausreichend für guten Koop-Spaß!

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Retro City Rampage: DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Mutant Mudds** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konjak
- **Fractured Soul** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Sadame** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **3D Fantasy Zone** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Spielspaß: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Olliolli** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter
- **Bye-bye Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Art of Balance Touch** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Terraria** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Steamworld Dig** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Corpse Party** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Attack of the Friday Monsters** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Level-5
- **Quiet, please!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Zero Time Dilemma** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Elliot Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **Aeternoblade** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **The Starship Damrey** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Spielspaß: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

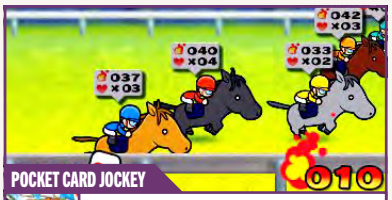
CAVE STORY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment
- **Cursed Castilla** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE



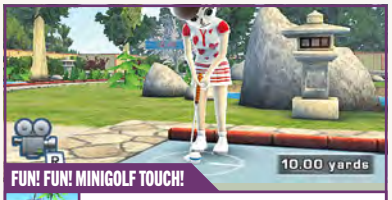
POCKET CARD JOCKEY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell.

- **Steamworld Heist** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Nintendo Pocket Football Club** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mercenaries Saga 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Wizard Defenders** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

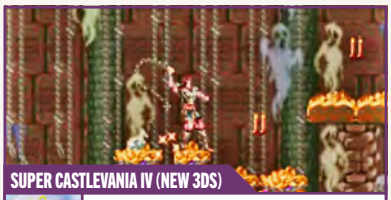
Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

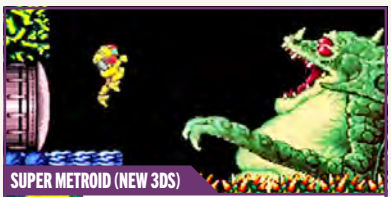
ACTION



SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Blaster Master** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Contra 3: The Alien Wars** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **3D Gunstar Heroes** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Ninja Gaiden** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Life Force** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami
- **Shinobi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Gradius** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

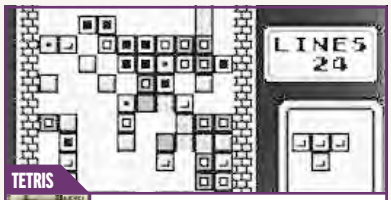
ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 2: Simon's Quest** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **Mystical Ninja starring Goemon** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Pilotwings (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Data East
- **Catrap** – Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK
- **Dr. Mario** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Wario's Woods** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Game & Watch Gallery 2** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby's Block Ball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Columns** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sega
- **Wrecking Crew** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Burgertime Deluxe** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Dig Dug** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und ist einen Blick wert.

- **Shining Force: The Sword of Hajya** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **The Sword of Hope 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco
- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

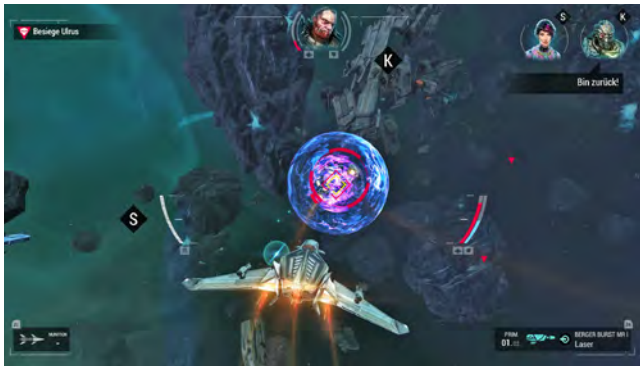
- **Super Mario Bros 3** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man X (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Spielspaß: 9 | Hersteller:Nintendo
- **Wario Land 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Land** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Donkey Kong Country (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's D. T. (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Bros. Deluxe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man 7 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Super Ghouls 'n Ghosts (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

SPORT- & RENNSPIEL

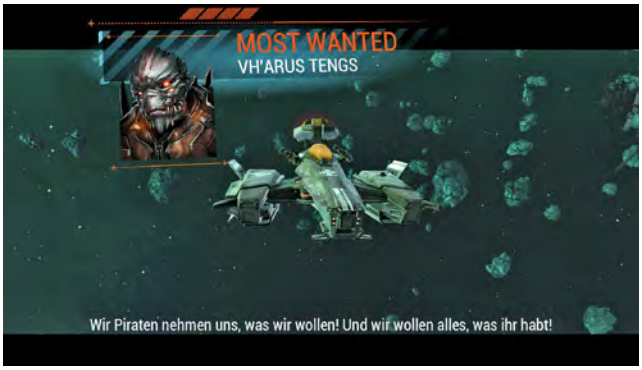
F-ZERO (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Golf** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Super Punch-Out!! (New 3DS)** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



Abwarten ist angesagt – dieser Energieschild sorgt dafür, dass jeder Schuss den Bossgegner heilt, anstatt ihn zu verletzen.



Die Bossgegner sind sowohl spielerisch als auch als Charaktere etwas enttäuschend und bringen nur wenig Abwechslung mit.

MANTICORE – GALAXY ON FIRE

Switch Die Space-Shooter-Reihe *Galaxy on Fire* schafft es erstmals auf eine Konsole. Wir haben uns den neuesten Ableger des deutschen Entwicklers Fishlabs genauer angeschaut.

Im Jahr 2016 erschien *Galaxy on Fire 3 – Manticore* für iOS-Systeme – und nun können auch Switch-Besitzer das Weltall unsicher machen. Im Spiel gehen wir als terranischer Pilot einem tödlichen Angriff auf den Grund, dem zahlreiche Schiffe und deren Besatzung zum Opfer fielen. Diese und andere Sequenzen der Geschichte konnten uns im Testverlauf jedoch nicht überzeugen. Als namenloser Held werden wir unter anderem von einer verrückten KI und einem klischeebehafteten Kapitän unterstützt, die jedoch keinen großen Tiefgang bieten. Leider hat man es hier verpasst, eine interessante Rahmenhandlung für das eigentlich inhaltsreiche Universum der Terraner, Vossk und Co. zu entwerfen.

Ein Boss jagt den anderen

Die Geschichte läuft im Grunde darauf hinaus, dass wir einen Weltraumpiratenboss nach dem anderen besiegen. Spielerisch bietet *Manticore* dabei solide Shooter-Kost. Die Weltraumgefechte machen Spaß, aber kommen leider meist zu simpel und repetitiv daher. Auf Wellen von Gegnern und Eskortierungsmissionen folgt meist ein Bosskampf, wobei diese Gefechte nach Dutzenden Missionen kaum noch Abwechslung bringen. Nur wenige Endgegner machen Gebrauch von neuen Funktionen, die wir bei unserem Vorgehen bedenken müssen. Das Spiel bietet neun Schiffsklassen und zahlreiche Laser-, Plasma- und Ballistikwaffen, die ordentlich Spaß machen. Von allzu großer Bedeutung ist die Art der Wumme allerdings nicht. Obwohl die Weltraumpiraten angeblich Schwächen haben, ist es eher gleichgültig, womit wir sie bombardieren. Wir hätten gehofft, dass der Einsatz von verschiedenen Waffen ein größeres Taktikgefühl bietet.

Hübsch anzusehen

Grafisch überzeugt der Sci-Fi-Shooter, denn die Weltraumausflüge sehen sehr hübsch aus. Die freierkundbaren – allerdings nicht komplett offenen – Gebiete laden nach getaner Schlacht zum Entdecken ein. Das Scan- und Suchsystem, mit dem ihr nach jedem Auftrag das bereits erledigte Level nach Bauteilen oder Informationen absucht, wirkt mit der Zeit jedoch eher zwanghaft. Technisch läuft das Spiel soweit gut und überzeugt größtenteils mit einer hohen Framerate. Gelegentlich kommt es jedoch zu Kontakten mit unsichtbaren Wände oder einem Einbruch der Bildrate. *Manticore: Galaxy on Fire* ist ein grundsolider und launiger Shooter, bei dem man leider wegen repetitiver Elemente und eine eher belanglosen Geschichte Abstriche machen muss. Wer spaßige Weltraumschlachten für zwischendurch sucht, kann jedoch einen Blick wagen. **Jannik Weigl**

Genre:	Action
Hersteller:	Deep Silver
Termin:	19. April 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	6

Im Hangar rüsten wir unsere verschiedenen Schiffe mit diversen Waffen aus, die wir im Laufe des Spiels freigeschaltet haben.

Zeitrennen wie dieses bieten ein wenig Abwechslung. Allerdings gibt es davon leider zu wenig, um die repetitiven Elemente wieder wettzumachen.

Mithilfe einer Wissenschaftsmaschine (links) könnt ihr neue Objekte herstellen, die das Überleben erleichtern. Natürlich benötigt ihr dafür die richtigen Materialien.

Wenn ihr im Spiel einen Schweine-Steinkreis findet und aktiviert, wird euer Charakter wiederbelebt, sobald er das erste Mal das Zeitliche segnet.

DON'T STARVE SWITCH EDITION

Switch Das Open-World-Survival-Spiel hat es nun auch auf die Switch geschafft – wie spielt sich der Überlebenskampf?

Wer kennt das nicht? Noch eben hat man als ambitionierter Wissenschaftlicher eine neue Maschine entworfen, schon wird man dafür verflucht und in eine unbekannte Welt entführt. Genau dieses Szenario hat sich beim Erfinder Wilson ereignet: Vollkommen ohne Hilfsgegenstände findet er sich in einer zufällig generierten, großen Fantasywelt wieder. Von nun an muss Wilson in *Don't Starve* möglichst viele Tage lang in der Wildnis überleben, indem er sich ordentlich ernährt, nicht wahnsinnig wird oder all seine Lebenspunkte verliert. Daher werden seine mentale Gesundheit, Sättigung und Lebensenergie auch stets direkt im Interface angezeigt.

Fantastischer Stil

Die meiste Zeit im Survival-Spiel verbringt ihr mit dem Sammeln von Ressourcen – und davon gibt es einige. Von Steinen bis hin zu Schmetterlingsflügeln landet alles in eurem Inventar, was man in der Natur so findet. Auch Hasen könnt ihr mit der passenden Falle einfangen und zu Mahlzeiten verarbeiten. Hilfreiche Werkzeuge, wie beispielsweise eine scharfe Holzfälleraxt, benötigt ihr, um Bäume zu fällen und daraus ein Lagerfeuer zu machen. Da es in *Don't Starve* einen dynamischen Tag-und-Nachtwechsel gibt, ist ein Feuer nachts überlebenswichtig. Denn ihr könnt dadurch nicht nur gesammelte Nahrungsmittel braten, sondern es werden auch durch die hellen Flammen die in der Wildnis lebenden Monster ferngehalten. Wenn diese grässlichen Gestalten euch doch erwischen, heißt es ganz schnell Game Over. Und das Fiese daran: In *Don't Starve* ist der Tod dauerhaft – stirbt euer Charakter, ist der gesamte Fortschritt verloren und ihr müsst von vorne beginnen. Glücklicherweise trefft ihr auch auf freundliche Schweinswesen, die euch vor blutrünstigen Feinden beschützen. Die Palette an Fabelwesen in *Don't Starve* ist vielfältig, die Gestalten sind kreativ designt und einzigartig.

Alltag in der Wildnis

Je nachdem wie viele Tage ihr in der Wildnis überlebt, schaltet ihr weitere Spielfiguren frei. Die junge Dame Willow hat beispielsweise einen Fetisch für Feuer und der Ringer Wolfgang ist mental zwar sehr stabil, leidet aber schneller Hunger als andere Charaktere. Ein wahrer Augenschmaus ist das Design der Charaktere und der Spielwelt. Die Gestaltung erinnert an den comicartigen Zeichenstil von Tim Burton; der Soundtrack und die Umgebungsgeräusche sind fabelhaft gelungen. Obwohl es keine Vertonung der Charaktere gibt und das gesamte Spiel nur auf Englisch spielbar ist, wachsen euch die verschiedenen Persönlichkeiten schnell ans Herz. Eine richtige Story ist jedoch nicht vorhanden. Die Größe der Karte kann sich ebenfalls sehen lassen – je mehr ihr eure Umgebung erforscht, desto weiter wird die Map aufgedeckt. Außerdem werden auch Ressourcen auf ihr angezeigt. Die Switch-Version von *Don't Starve* erscheint zudem mit den Erweiterungen *Reign of Giants* und *Shipwrecked*, die jeweils neue Gameplay-Elemente mitbringen.

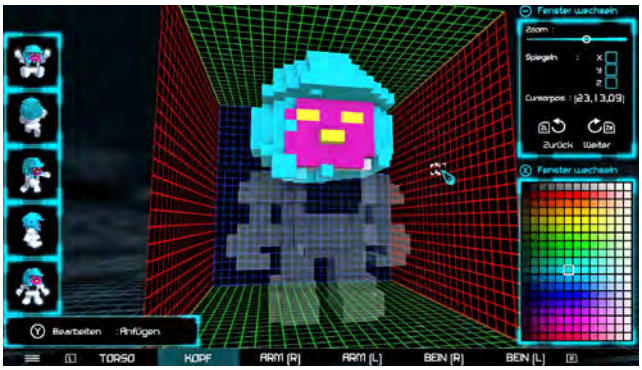
Svenja Klausing

Genre:	Survival
Hersteller:	Klei Entertainment
Termin:	12. April 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

Auf eure geistige Gesundheit solltet ihr ebenfalls achtgeben – ansonsten bekommen die Charaktere Wahnvorstellungen und werden verrückt.

Regen erschwert den Überlebenskampf. Schützen könnt ihr euch mit einem selbstgebastelten Schirm. Oben rechts ist das Interface eures Charakters zu sehen.

Mit eurer Laserkanone zerschießt ihr Blöcke, um an die Goldmünzen zu gelangen. Dann ist Schnelligkeit gefragt, denn die Klötzchen tauchen wieder auf.



Im Charakter-Editor könnt ihr euch eigene Spielfiguren erstellen. Dabei sind eurer Kreativität keine Grenzen gesetzt – auch wenn die Bedienung etwas hakelig ist.

LODE RUNNER LEGACY

Switch In *Lode Runner Legacy* herrscht Klötzchenwahn! Der aktuellste Nachfolger des Plattformer-Klassikers *Lode Runner* bietet umfangreiche Inhalte und nervenaufreibende Action.

Eines der Plattformer-Puzzlespiele der 1980er-Jahre ist zurück! In schickem 3D-Gewand stürzt ihr euch in *Lode Runner Legacy* als Runner auf wilde Goldmünzenjagd und müsst dabei allerlei feindlichen Pixelwesen ausweichen. Als einziger Ausrüstungsgegenstand hilft euch die Laserkanone weiter, mit der ihr zahlreiche Klötzchen zerschießen könnt, um an die Goldmünzen zu kommen. Doch Vorsicht: Die Blöcke tauchen nach kurzer Zeit wieder auf – geplantes Vorgehen ist gefragt! Obendrein bleibt ihr durch unüberlegte Klettermanöver schnell mal zwischen den Blöcken stecken und müsst das Level neu starten. Wenn ihr alle Goldmünzen euer Eigen nennt, öffnet sich eine zuvor verborgene Leiter, auf der ihr in den nächsten Level flieht. Außerdem wird euch nach jedem bezwungenen Abschnitt euer Highscore angezeigt und ihr bekommt bis zu drei Sterne für eure Leistung verliehen.

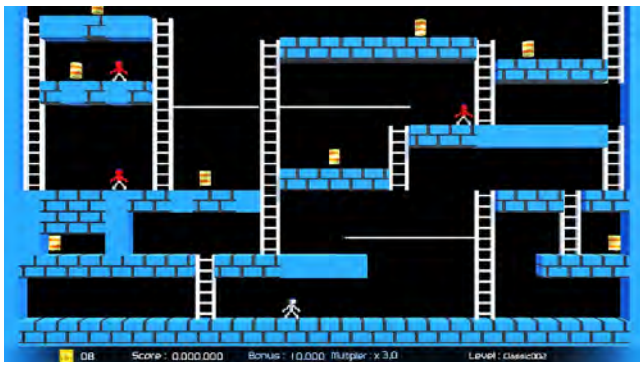
Schnelligkeit ist Trumpf

Trotz der vielfältigen Levelstruktur seid ihr in euren Bewegungen recht eingeschränkt – auf höhergelegene Klötzchen zu springen oder zu sprinten, ist in diesem Action-Plattformer nicht möglich. Dafür könnt ihr Leitern hochklettern und euch an Stangen entlanghangeln. Das kommt euch besonders zugute, wenn ihr euch an Gegnern wie Verfolgern oder Kriechern vorbeibewegen müsst. Wenn ihr nicht schnell genug seid, schnappen sie euch die benötigten Münzen weg. In manchen Abschnitten könnt und müsst ihr das sogar zu eurem Vorteil nutzen – was sich teilweise als problematisch erweist, da die Gegner manchmal feststecken. Des Öfteren sind die Levels obendrein mit feindlichen Pixelfiguren überladen, dann verliert man schnell die Übersicht. Der eingängige 1980er-Jahre-Soundtrack, der eher an Diskoabende im Hauptstadtclub Berghain erinnert, trägt noch weiter zur Hektik des Retro-Plattfomers bei.

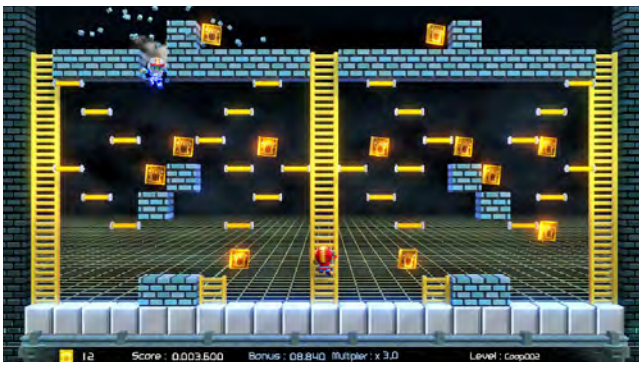
Reich an Inhalten

Lode Runner Legacy punktet dafür mit seinem Umfang: Neben dem normalen Abenteuer-Modus, der in 50 Levels unterteilt ist, warten noch vier andere Modi auf euch: Extra, Puzzle, Klassisch und Globale Levels, die andere Spieler erstellt haben. Mithilfe des Editor-Modus könnt auch ihr eigene Levels erstellen, sowie individuelle Runner und Items. Insgesamt erwarten euch in *Lode Runner Legacy* mehr als 250 Levels – Langeweile kommt nicht so schnell auf. Insbesondere der klassische Modus dürfte Retro-Liebhabern gefallen. Wer mehr auf Knobeln steht, kann im Puzzle-Modus ganz in Ruhe sein Gehirnschmalz nutzen, um an das Gold heranzukommen. Denn Gegner gibt es dort keine. Auch mit einem Mitspieler könnt ihr in *Lode Runner Legacy* ran – besonders in den Multiplayer-Leveln ist gute Zusammenarbeit gefragt. Dort könnt ihr zum Beispiel den zweiten Spieler für eine Art Räuberleiter nutzen, damit ihr an höher gelegene Goldstücke kommt. Letztendlich steht *Lode Runner Legacy* dem Originalspiel in nichts nach – wer auf schnelle Klötzchen-Action steht und gute Reflexe besitzt, ist hier bestens aufgehoben. **Svenja Klausing**

Genre:	Action
Hersteller:	Tozai Games
Termin:	29. März 2018
Preis:	11,99 Euro
WERTUNG	7



Der klassische Modus von *Lode Runner Legacy* bietet ganze 150 Levels. Außerdem ist er mit dem klassischen Retro-Soundtrack der 1980er-Jahre unterlegt.



Im Mehrspielermodus bestreitet ihr zu zweit ein ganz neues Abenteuer. Dabei müsst ihr gut zusammenarbeiten, sonst sitzt ihr schnell fest und müsst neu starten.

CMG
Computec Media Group

präsentiert von SAE INSTITUTE

BÄM!

vote

DER CMG GAMES AWARD 2018

JETZT ABSTIMMEN

auf **www.bamaward.de**

SNAPTAG
Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

Ab sofort bis 11. Juni könnt ihr für eure Lieblingsspiele und -Hardware voten. Am 20. Juni startet die zweite Runde. Dann stehen die Most-Wanted-Spiele zur Wahl.

BÄM! Der CMG Games Award 2018 wird präsentiert von SAE Institute:

Berufe, mit denen man dich auch morgen noch ernst nimmt

Studiengänge, Aus- und Weiterbildungen in der Medienbranche

SAE INSTITUTE CREATIVE MEDIA EDUCATION
sae.edu/berufevonmorgen

Die ersten Gegner in *Infernium* ähneln einfachen Laken, trotzdem müssen wir aufpassen, denn sie töten uns bei der ersten Berührung.

Sterbt ihr zu oft, erlöschen nach und nach alle Lichter in dem Raum, in dem ihr euch nach eurem Tod wiederfindet. Was passiert nur, wenn alle Lichter erloschen sind?

INFERNIUM

Switch In manchen Spielen geht ihr sprichwörtlich durch die Hölle – *Infernium* ist so ein Fall. Den Game-Over-Bildschirm stets vor den Augen, begebt ihr euch auf eine ungewisse Reise.

Mit verschiedenen Fähigkeiten ausgestattet, wandert ihr in *Infernium* durch eine merkwürdig verdrehte Landschaft. Dabei müsst ihr ständig auf der Hut sein, denn kämpfen könnt ihr nicht. Eine Berührung der Feinde reicht aus, um euch in einen komischen Zwischenraum zu befördern. Von dem gelangt ihr dann zum letzten Checkpoint und müsst den aktuellen Abschnitt von Neuem beginnen.

Höllentrip mit Aussicht

Nach einem kurzen, linearen Abschnitt öffnet sich Infernium und lässt euch allerlei Freiraum beim Erkunden. Dabei liegt die Betonung auf frei, denn ihr bekommt tatsächlich keinerlei Hinweise, was zu tun ist oder wohin es geht. Lediglich verschiedene Tagebucheinträge sind zu finden – sie sind aber weder besonders spannend noch übermäßig aufschlussreich.

Zum Glück lernt ihr nach und nach neue Fähigkeiten dazu, die etwas Abwechslung bieten und euch beim Weiterkommen helfen. Eine dieser Skills ermöglicht es euch etwa, über kurze Strecken zu teleportieren. Dabei solltet ihr jedoch nicht an ein geschmeidiges Dashen à la *Dishonored* denken, vielmehr integriert sich das Teleportieren in die ohnehin eher träge und vor allem auch ungenaue Steuerung. Gepaart mit dem Umstand, dass ihr in *Infernium* sehr leicht sterbt und viel (Lade-)Zeit bis zum Wiedereinstieg verstreicht, sorgt das schnell für Frust.

Anders als etwa *Dark Souls* schafft es *Infernium* nur selten, uns ein nachvollziehbares Gefühl dafür zu vermitteln, warum wir eigentlich gestorben sind. Oft werdet ihr von Gegnern getötet, die ihr nicht einmal ansatzweise erahnen könnt, bevor es dann zu spät ist. Viele Gebiete werden zu einer Frustprobe, denn manchmal hilft nur Trial and Error.

Tatsächlich hat der fünfzehnstündige Kurzurlaub in Satans Wohnzimmer auch schöne Seiten zu bieten. Wenn ihr es schafft, euren Weg durch *Infernium* zu finden, werdet ihr immer wieder mit interessanten, verdrehten, aber auch wunderschönen Ausblicken belohnt. Dank der Unreal 4 Engine sehen Szenen wie ein auf dem Kopf stehendes Schloss oder die gelungenen Lichteffekte atmosphärisch aus.

Licht an, Tür auf

Auf eurer schwierigen Reise durch die 17 verschiedenen Levels sammelt ihr Licht, das in verschiedenen Kugeln entlang eures Weges platziert ist. Wie viel ihr bereits davon gesammelt habt, wird euch direkt an euren Händen angezeigt, denn *Infernium* verzichtet komplett auf ein herkömmliches Interface. Mithilfe des wertvollen Rohstoffs öffnet ihr verschiedene Türen, die zwischen einer und fünf Lichtstufen als Einlasszoll erfordern. Wenn ihr sterbt, lasst ihr euer gesammeltes Licht fallen und müsst es an dieser Stelle im Spiel auch wieder aufheben, denn bereits einmal eingesammelte Lichtkugeln verschwinden danach. Auch das kann zu Frust führen, wenn ihr direkt vor einem Gegner sterbt und daher das verlorene Licht nicht mehr ergattern könnt.

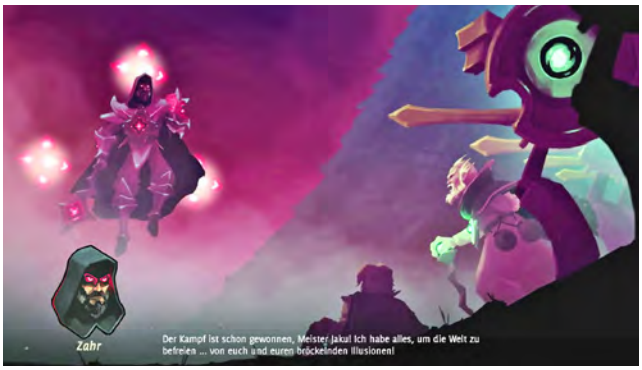
Abschließend seien alle gewarnt, die planen, in die interessante, aber auch nervenaufreibende Welt von *Infernium* hinabzusteigen. Wer dachte, *Dark Souls* sei das Maß der Frustration, der hatte dieses Spiel noch nicht in der Hand. Jedoch wird jeder, der sich traut, mit einer interessanten Welt und einem ungewöhnlichen Spielerlebnis belohnt. **Lukas Metzger**

Genre:	Adventure
Hersteller:	Undergames
Termin:	05. April 2018
Preis:	22,99 Euro
WERTUNG	6

Der Strahl dient zum Zielen beim Telepotieren, manchmal ist das jedoch etwas schwammig. Andere Fähigkeiten bekommen wir im späteren Spielverlauf.

Auf eurer Reise werdet ihr viele interessante Orte finden, unter anderem diese ungewöhnliche Burg, die auf dem Kopf steht.

In diesen Schreinen entdecken wir neue Einheiten, die uns im Laufe des Spiels begleiten. Dieser Fund etwa bringt uns neue Bogenschützen.



Die liebevoll gezeichneten Story-Zwischensequenzen sind zwar nicht sehr häufig, sehen dafür aber sehr hübsch aus.

MASTERS OF ANIMA

Switch Mit einer Armee im Schlepptau machen wir fiesen Golems den Garaus.

Mächtige Magier, die Former, sorgten seit uralten Zeiten für die Sicherheit der magischen Welt Spark. Der Herzschild, der die bösartigen Golems seit geraumer Zeit im Zaum hielt, ist jedoch gebrochen und nun ist unser Einsatz gefragt. In der Gestalt von Otto, einem gewöhnlichen Former, der gerade erst seine Adeptenprüfung abgelegt hat, stellen wir uns den Golems und deren Anführer Zahr entgegen. Angetrieben wird der junge Held durch die Suche nach seiner Verlobten Ana, die vom Bösewicht in drei Kristalle gespalten wurde. Wenn wir uns als Otto auf die Reise begeben, sind wir aber nicht alleine unterwegs. Als Former sind wir in der Lage, das magische Anima zu nutzen, um Wächter zu beschwören, die uns tatkräftig zur Seite stehen. Diese Fähigkeit ist nicht nur das Hauptelement der Geschichte, sondern auch die tragende Grundlage des Gameplays. Ähnlich wie in *Pikmin* befehligen wir verschiedene Einheiten von Wächtern mit diversen Funktionen. Die Standard-Nahkampfkrieger halten mehr aus und können Objekte verschieben, während Bogenschützen aus der Ferne sowohl Schalter als auch Gegner mit Pfeilen eindecken. Im Verlauf des Spiels gefundene Heil-Einheiten oder Beschwörer-Magier sorgen nicht nur in Kämpfen für mehr Taktik, sondern kommen bei Rätseleinlagen zum Einsatz, die für unseren Geschmack jedoch etwas zu einfach sind.

Ein großes Gewusel

Spielerisch funktioniert *Masters of Anima* soweit recht anständig, kann aber durchaus frustig werden, was vor allem an der Steuerung liegt. Wir bewegen mit dem linken Stick gleichzeitig unseren Helden und die Einheiten, die wir in einem vorgegebenen Kreis lenken und per Knopfdruck in die Schlacht schicken. Die Kampfeinlagen sind zu Beginn noch relativ überschaubar, werden aber mit steigender Anzahl der Einheiten immer herausfordernder. Dadurch, dass sowohl Otto als auch die Wächter mit nur einem Analogstick gesteuert werden, ist gezieltes Ausweichen nur bedingt möglich. Die verschiedenen Einheiten zu kontrollieren und dabei den Überblick zu behalten, könnte selbst für Gamepad-Akrobaten schwer werden. Die Kampfpassagen bieten zudem wenig Abwechslung – die Gefechte ziehen sich oftmals in die Länge und die Auswahl an Gegnern ist eingeschränkt. Dennoch kann *Masters of Anima* durch seinen charmanten Grafik-Look und die interessante Spielwelt punkten. Auch wenn die Story im Grunde nichts Neues bietet und wir wieder einmal unsere besser Hälfte retten müssen, versprühen die Charaktere – insbesondere durch die tolle (englische) Vertonung – viel Charme. Insgesamt punktet das Spiel durch eine schöne Präsentation, in die viel Liebe geflossen ist. Abgesehen von der Steuerung und dem Fehlen von knackigen und tiefgreifenden Rätseln ist *Masters of Anima* gut gelungen und definitiv einen Blick wert.

Jannik Weigl/Sascha Lohmüller

Taktische Platzierungen werden belohnt. Im hohen Gras sind die Bogenschützen besser geschützt.

Genre:	Strategie
Hersteller:	Focus Home Interactive
Termin:	10. April 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

Auf der Karte seht ihr die verschiedenen Reiseziele. Außerdem bekommt ihr die Reisedauer und die Schwierigkeit des jeweiligen Gebiets angezeigt.

Die verschiedenen Angriffe wählt ihr per Kreismenü aus, leider ist das nicht immer ganz präzise. Eure Abklingzeiten könnt ihr hier ebenfalls nachschauen.

REGALIA: OF MEN AND MONARCHS

Switch Geld regiert die Welt. Dass sich diesem Spruch selbst ein König beugen muss, erleben wir im Rundenstrategiespiel *Regalia: Of Men and Monarchs* am eigenen Leib.

Als wäre es nicht schon schlimm genug, dass Kays Vater gleich zu Beginn des Spiels verstirbt. Nein, er offenbart dem Burschen auch noch, dass er der Erbe eines längst vergessenen Königreiches ist und es wieder aufbauen soll. Nicht sehr überzeugt von dieser Idee, macht sich Kay mit einem Leibwächter und seinen beiden Schwestern auf den Weg zum verlassenen Schloss. Kaum dort angekommen, tauchen auch schon die Kredithaie auf, denn Kay hat nicht nur das zerfallene Schloss und ein Königreich ohne Einwohner geerbt, sondern auch jede Menge Schulden – und die gilt es nun abzuarbeiten.

Kein König ohne Untertanen

Um eure Schulden nach und nach abzubauen, müsst ihr das Königreich Ascalia zu alter Größe zurückführen. Dafür braucht ihr vor allem eins: Hilfe. Die bekommt ihr auch relativ schnell in Form von verschiedenen Charakteren. Alle Begleiter sehen nicht nur dank der tollen Zeichnungen hübsch aus, sondern entfalten durch die stimmige englische Vertonung auch einen eigenen Charakter. Von zickigen Damen bis hin zu stummen, muskelbepackten Kriegern ist alles dabei. Einer dieser Helfer ist ein Geist, der die sogenannten Königreichquests verwaltet. Dabei handelt es sich um verschiedene Aufgaben, um euer Königreich weiter auf Vordermann zu bringen.

Ihr erkundet unterschiedliche Gebiete, kämpft euch durch Dungeons, trefft schwierige Entscheidungen und baut eure Beziehung zu den Charakteren und eure Stadt weiter aus. Dabei geht *Regalia: Of Men and Monarchs* niemals wirklich in die Tiefe, ist aber auch nicht zu seicht. Besonders die Kämpfe spielen sich fordernd, erfinden aber das Rad nicht neu. Wer andere rundenbasierte Spiele wie *Banner Saga* gespielt hat, ist gut vorbereitet. Negativ empfanden wir beim Testen nur die etwas leblosen Hintergründe, auf denen ihr euch mit allerlei Feinden duelliert. Das Erbauen eures Königreichs ist ebenfalls nicht allzu komplex. Ihr sammelt auf euren Abenteuern Ressourcen, die ihr dann in die Errichtung und Verbesserung neuer Gebäude investiert.

Die Tage vergehen wie im Flug

All die erwähnten Aufgaben dienen einem Ziel, nämlich den Steuereintreiber bei seinem nächsten Besuch zufriedenzustellen. Ihr arbeitet dabei stets unter Zeitdruck. Zu Anfang bekommt ihr eine bestimmte Anzahl an Tagen bis zum nächsten Besuch angezeigt. Das zwingt euch immer wieder zu schwierigen Entscheidungen, denn auch Story-Missionen verschwinden nach einer bestimmten Anzahl an Tagen. Habt ihr bis zum Zahltag nicht die gewünschten Erfolge vorzuweisen, heißt es Game Over. Damit ihr nach ungefähr 40 Stunden nicht doch noch verliert und von vorne anfangen müsst, empfehlen wir häufiges Speichern.

Wer sich für rundenbasierende Kämpfe begeistern kann und kein tiefgreifendes Ressourcen- und Kampfsystem wie etwa in einem *XCOM* erwartet, der sollte sich *Regalia: Of Men and Monarchs* mal genauer anschauen. Besonders die witzigen, charmanten und einzigartigen Charaktere machen Lust zum Weiterspielen.

Lukas Metzger

Genre:	Strategie
Hersteller:	Crunching Koalas
Termin:	12. April 2018
Preis:	24,99 Euro
WERTUNG	7

Die rundenbasierten Kämpfe sind angenehm fordernd. Trotzdem wird es bei *Regalia: Of Men and Monarchs* niemals zu kompliziert.

Auch wenn die Hintergründe etwas mehr Details vertragen hätten, sind die Charaktere doch durch und durch gut gelungen.

VIDEO GAMES LIVE™

DIE BESTEN VIDEO SPIEL SOUNDTRACKS ALLER ZEITEN

LIVE INTERPRETIERT DURCH ORCHESTER & CHOR!

COSPLAY CONTEST

DIE SIEGER ERHALTEN EXKLUSIVES GOODIE PACKAGE

MUSIK VON:

ZELDA, MARIO, FINAL FANTASY, THE WITCHER, ASSASSINS CREED UVM.

02.11.18 FRANKFURT – JAHRHUNDERTHALLE // 03.11.18 BERLIN – TEMPODROM

04.11.18 MÖNCHENGLADBACH – REDBOX // 05.11.18 HAMBURG – MEHR THEATER

TICKETS UNTER: WWW.ADTICKET.DE

WWW.VIDEOGAMESLIVE.COM

ARTS & ENTERTAINMENT PRODUCTIONS · CMG Computec Media Group · klassik radio · RBK ENTERTAINMENT · kulturnews · ADticket · myCostumes.de Worbla - Crafting - Wigs - Cosplay

METROID PRIME 2 ECHOES

Action-Adventure Wie schließt man an ein Meisterwerk an, welches als eines der besten Videospiele aller Zeiten gilt? Mit dieser Aufgabe sahen sich die Entwickler von *Metroid Prime 2* konfrontiert – und das Ergebnis kann sich sehen lassen!

Wie könnte es anders sein – die Weltraumpiraten treiben natürlich auch wieder einmal ihr Unwesen und machen Samus' Leben schwerer als es ohnehin schon ist.

Die Bereiche der Welt sind meist hinter Türen versteckt, für die erst Schlüssel gefunden werden müssen. Im Vorgänger funktionierte die Erforschung der Welt organischer.

Metroid Prime 2: Echoes **implementiert Serien-Elemente wie die Screw Attack – die im direkten Vorgänger durch Abwesenheit glänzten – großteils recht erfolgreich.**

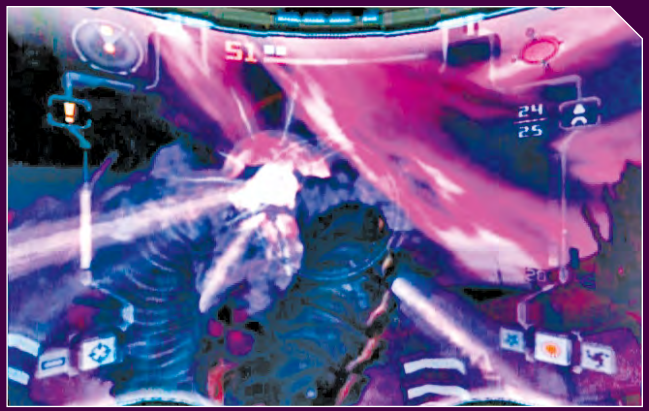
Samus ist wieder da und genauso knallhart und stilvoll unterwegs, wie man das von ihr kennt. Statt vieler Worte lässt die Weltraumheldin Taten für sich sprechen.

Super Mario, *The Legend of Zelda* und eben *Metroid* – Nintendo hat ein Luxusproblem. In allen drei Reihen hat Nintendo schon in den frühen Jahren Ableger entwickelt, die bis heute zu den besten Spielen aller Zeiten gezählt werden – nur um beim unweigerlichen Wechsel ins 3D-Zeitalter gleich wieder Abenteuer abzuliefern, die sich dieses Prädikat an die Brust heften können. Was ist also besser? *Super Mario Bros. 3* oder *Super Mario 64*? *The Legend of Zelda: A Link to the Past* oder *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*? *Super Metroid* oder *Metroid Prime*? Das sei dahingestellt. Jedenfalls muss auf einen solchen Erfolg natürlich unweigerlich eine Fortsetzung folgen und die hat es nicht leicht, die überlebensgroßen Fußstapfen des Vorgängers zu füllen. Man kann sich streiten, wie gut das im Falle von *Super Mario Sunshine* oder *Zelda: Majora's Mask* gelungen ist – und natürlich, was *Metroid Prime 2: Echoes* betrifft. Doch wie wollten die Entwickler Retro Studios ihr eigenes Meisterstück übertreffen?

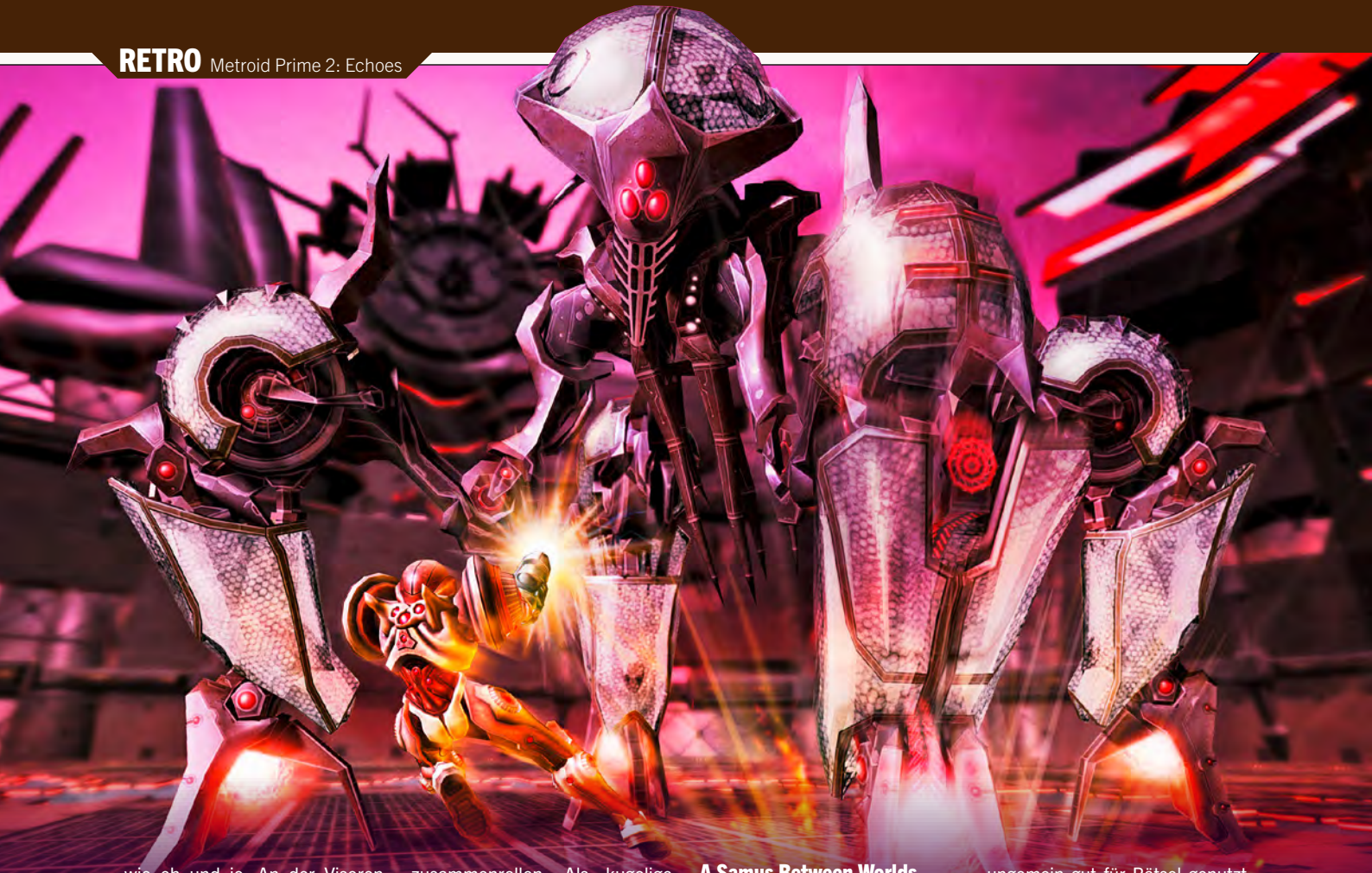
Alles wie immer?

Nun, um ehrlich zu sein: gar nicht. Statt zu versuchen, die Serie gleich noch einmal neu zu erfinden, setzten sie 2004 mit dem Sequel das Konzept fort, welches sie zwei Jahre zuvor etabliert hatten. So landen wir als Samus erneut auf einem fremden Planeten (diesmal Aether genannt), wieder verlieren wir schon bald all unsere Ausrüstung und müssen fortan versuchen, selbige wieder zurück- und zusätzliches Equipment zu erlangen, um in der gefährlichen, unbekannten Welt zu überleben. Präsentationstechnisch hat *Prime 2* noch einmal mehr zu bieten als der Vorgänger. Deutlich öfter wird die Handlung mittels Zwischensequenzen vorangetrieben, die jedoch weiterhin quasi niemals vertont sind. Hauptsächlich erfährt man aber wieder etwas über die Hintergründe der Geschichte und der Welt, indem man Umgebungen, Feinde, Terminals und Co. scannt – ähnlich wie in *Dark Souls* entscheidet man abseits der pompösen Haupt-Zwischensequenzen also selbst, wie weit man sich in die Lore des Abenteuers einlassen möchte. Ein nach wie vor brillanter Ansatz! Spielerisch entpuppt sich *Echoes* erneut als Action-Adventure aus der Ego-Perspektive. Wir steuern Samus mit dem linken Analogstick, der rechte dient aber nicht zum Umsehen, sondern zum Auswählen unserer verschiedenen Visoren – dazu gleich mehr. Für freies Herumgucken muss stattdessen ein Schulterknopf gedrückt werden. Ein klassisches Ego-Shooter-Schema ist das nicht und in manchen Situationen, etwa Bosskämpfen, wäre volle Kontrolle über die Kamera von Vorteil. Im Rahmen dieses Spiels, das auf Erforschung, bedächtiges Vorgehen sowie Geschicklichkeitsmomente setzt, in denen man dank des ungewöhnlichen Ansatzes mehr Präzision erhält, ergibt es aber dennoch viel Sinn. Nach und nach erkunden wir Aether, bezwingen normale Feinde und teils riesige Bosse und finden Gegenstände, die uns helfen, bis dahin unerreichbare Areale betreten zu können. Darunter finden sich *Prime*-Rückkehrer wie der Grapple Beam oder der Space Jump, aber auch alte Fähigkeiten aus den 2D-Ablegern wie die Screw Attack. Es hatte schon einen Grund, warum gerade diese im ersten *Metroid Prime* nicht eingebaut wurde, denn in 3D funktioniert der Kreiselsprung einfach nicht so gut. Im Rahmen der Möglichkeiten haben die Entwickler aber dennoch sehr gute Arbeit geleistet. Völlig neu, funktionstechnisch aber sehr ähnlich wie im ersten *Prime* kommen Beams und Visoren daher: Statt Ice Beam, Wave Beam und Co. gibt es diesmal zusätzlich zum Standard-Plasma-Beam Light Beam und Dark Beam sowie später eine noch mächtigere Variante, die jeweils gegen besondere Gegnerarten effektiv sind. Anders als zuvor müssen wir bei allen Beams außer Plasma diesmal auf unseren Munitionsvorrat achten – was aufgrund der reichlich vorhandenen Menge an Nachschub aber kein Problem ist. Raketen und Superraketen funktionieren

Wer will, ist in knapp 12 bis 14 Stunden durch das Abenteuer durch. Will man alle der gut versteckten Items finden, ist man aber wesentlich länger beschäftigt.



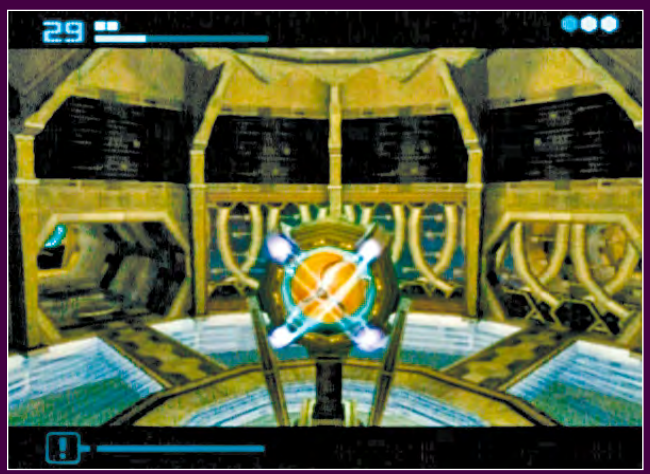
Genauso wie schon in *Metroid Prime* stellen die zahlreichen und oftmals knackig schweren Bosskämpfe ein Highlight dar. Ohne taktisches Vorgehen geht hier meist nix!



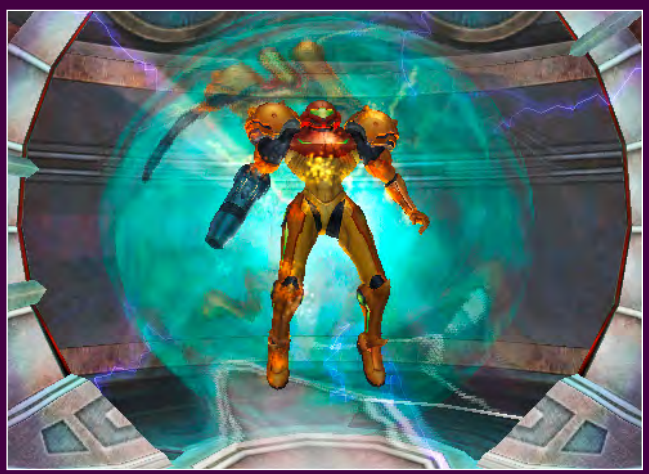
wie eh und je. An der Visoren-Front erwartet uns die normale Ansicht, erneut der Scan-Visor und anstatt der Thermal- und X-Ray-Varianten aus dem ersten Teil mit dem Dark Visor und dem Echo Visor zwei neue Ansichten. Diese werden aber erneut primär für Umgebungsrätsel genutzt und um die Schwachstellen von Feinden oder unsichtbare Widersacher zu offenbaren. Natürlich kann sich Samus auch weiterhin jederzeit in ihre Morph-Ball-Form zusammenrollen. Als kugelige Weltraumheldin gelangen wir durch engste Gänge und müssen unseren Wunderball nutzen, um diverse Kopfnüsse zu knacken, also auch hier alles, wie man es kennt. Die größte Neuerung des Spiels findet sich somit nicht an Samus selbst beziehungsweise in ihrer Ausrüstung, sondern in der Spielwelt – und sie bringt gleichzeitig eine der einzigen größeren Schwächen des Abenteuers mit sich.

A Samus Between Worlds

Ähnlich wie Hyrule in *The Legend of Zelda: A Link to the Past* und dem Nachfolger *A Link Between Worlds* existiert Aether nämlich in zwei Versionen, einer hellen und einer dunklen. Damit hängen auch Dark und Light Beam zusammen: Mit Ersterem besiegen wir Kreaturen in der hellen Variante und umgekehrt. Diese Zweiteilung der Welt – wir wechseln an speziellen Portalen zwischen ihnen – wird einerseits wirklich ungemein gut für Rätsel genutzt, zudem erweitert sie die Größe der Umgebungen beträchtlich. Oft genug unterscheiden sich die gespiegelten Areale auch deutlich. Andererseits kommt die dunkle Welt, anders als das thematisch sehr abwechslungsreiche helle Äquivalent, ziemlich eintönig daher. Alles hat einen lila Anstrich, die Areale sehen einander sehr ähnlich und man verliert deutlich leichter die Orientierung als in der „normalen“ Umgebung. Noch

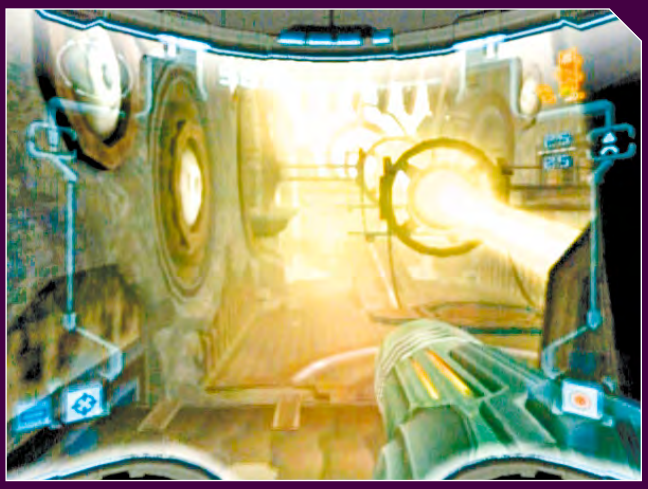


Zu jeder Zeit können wir zwischen der Ego-Ansicht und Samus' Morph-Ball-Funktion wechseln, bei der das Geschehen aus der Third-Person-Perspektive dargestellt wird.



Im Laufe des Abenteuers erhalten wir zahlreiche neue Items und Upgrades, die uns das Heldenleben einfacher machen, darunter auch verbesserte Anzüge für Samus.

Je weiter wir im Abenteuer kommen, desto stärkere Gegner stellen sich uns entgegen – vor allem in der Dark World, in der wir zu Beginn stetig Lebensenergie verlieren.



Es ist wahrlich beeindruckend, wie viel thematischen Abwechslungsreichtum die Entwickler in den verschiedenen Arealen der verzweigten Spielwelt realisieren konnten.

nerviger aber ist, dass wir eine ganze Weile lang automatisch Lebensenergie verlieren, wenn wir in der Dark World unterwegs sind. Als einzige Rettung bleiben uns dann spezielle Kuppeln, unter denen sich unsere Energie langsam wieder regeneriert. Das sorgt für zahlreiche langatmige und nicht wirklich den Spielspaß fördernde Wartepausen. Später erhalten wir Suit-Upgrades, die dafür sorgen, dass wir weniger schnell das Zeitliche segnen beziehungsweise den Energieverlust sogar völlig abstellen. Bis dahin ist es aber ein weiter Weg! Hört sich jetzt schlimm an und ist auch nervig, allerdings nutzen die Entwickler diese Restriktion natürlich auch für zahlreiche spannende Momente und wenn man lernt, mit diesem Spielelement umzugehen, verliert es auch etwas seinen Schrecken. Trotzdem hätten wir uns hier damals wie heute eine etwas elegantere Herangehensweise gewünscht. Was dafür toll ist: Noch mehr als der Vorgänger nimmt einen *Metroid Prime 2: Echoes* nicht an der Hand, sondern erwartet, dass man sich selbst zurechtfindet und logische Schlüsse zieht, was als Nächstes zu tun ist. Der Schwierigkeitsgrad, was die Kämpfe betrifft, ist zudem wieder ganz schön knackig ausgefallen, ohne jedoch jemals ins Unfaire abzudriften. Oh, und die Auseinandersetzungen gegen Bosse sind eine echte Wucht, allen voran sorgt Samus' dunkles Gegenstück Dark Samus, welches uns die gesamte Spielzeit über auf den Fersen ist, für ordentlich Herzflattern. Wie kaum eine andere Serie schafft es *Metroid Prime*, zum Schneiden dichte Atmosphäre und spielerischen Anspruch miteinander zu verknüpfen.

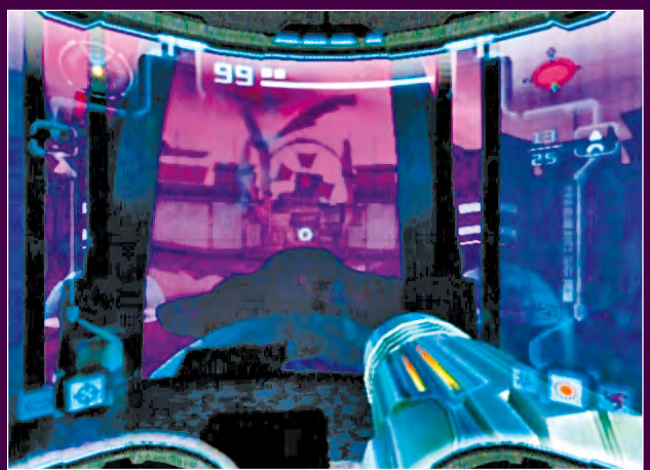
Zu viert auf Aether

Was *Echoes* dem ersten *Prime* zudem noch voraushat, ist die Inklusion eines kompetitiven Mehrspielermodus. In Death Match und ein paar anderen Varianten geben sich hier bis zu vier Spieler lokal auf die Mütze, angereichert um *Metroid*-Elemente wie den Morph Ball und lustige Ideen wie diverse Power-ups. Nett, aber auch definitiv nicht der Grund, warum man sich das Spiel zulegen sollte. *Metroid Prime Hunters* für den DS hatte hier mehr und spielerisch ausgefeilteres Mehrspieler-Material zu bieten. Aber mit oder ohne Multiplayer-Part ist *Metroid Prime 2: Echoes* ein Abenteuer, das den Test der Zeit besteht und noch immer viel Spaß macht. An den Erstling reicht es zwar nicht heran, es ist aber ein mehr als würdiger Serienvertreter und für *Metroid*-Fans sowieso Pflicht. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nicht ganz so genial und zeitlos wie der Vorgänger, aber nichtsdestoweniger ein wirklich tolles Spiel!"

Es gibt einige Dinge, die gegen *Metroid Prime 2: Echoes* sprechen. Allen voran natürlich das tendenziell nervige Gewarte in der Dark World, aber auch die weniger organische Erforschung der Welt und ein paar gimmickhafte Gameplay-Elemente. Diese Kritikpunkte sind aber nur Tropfen auf der heißen Chozo-Statue, denn auch wenn die pure Brillanz des Vorgängers nicht ganz erreicht wird, ist *Echoes* dennoch ein herausragendes Abenteuer und ein absoluter Pflichttitel für den Gamecube – beziehungsweise mit angepasster Steuerung auf der Wii. Ich weiß noch genau, als mir das erste Mal Dark Samus über den Weg gelaufen ist – das war Gänsehaut pur! Ich hoffe auf eine HD-Neuauflage der gesamten Trilogie für Switch, bevor Teil 4 erscheint, damit ich diesen und ähnliche Momente noch einmal erleben kann.



In der Dark World überleben wir nur, indem wir unter speziellen Blasen Schutz suchen und unsere Lebensenergie regenerieren. Das nimmt (zu) viel Tempo aus dem Spiel.

Der kompetitive Mehrspielermodus für vier Teilnehmer ist eine nette Dreingabe, aber mehr auch nicht. *Metroid Prime: Hunters* hatte hier deutlich mehr zu bieten.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

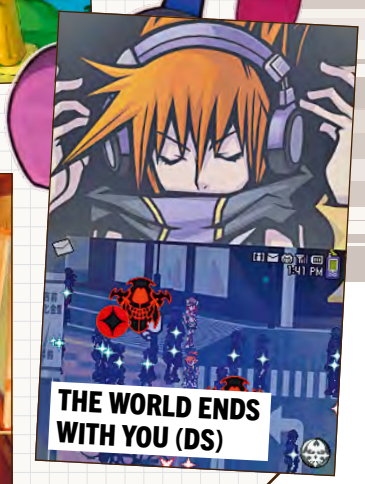
Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 06/2003

Sechs Jahre N-ZONE – na, wenn das mal nichts ist! Diesen Umstand feierte die Redaktion mit einem großen Special, in dem zahlreiche Branchenvertreter dem Magazin ihre Glückwünsche aussprachen. Und ein großes Gewinnspiel mit zig Preisen gab's auch! Schlechte Nachricht für alle Interessierten: Mit der Teilnahme seid ihr knapp 15 Jahre zu spät dran. Zudem gab es ein interessantes Interview mit den damaligen Chef von Nintendo of Europe und Nintendo Deutschland zu lesen, wir warfen einen ersten zaghaften Blick Richtung E3 in L.A. und stellten den relativ frisch angekündigten Game Boy Player für den Gamecube vor. Im Vorschaubereich gab sich die Gamecube-Crème-de-la-Crème in Form von *Final Fantasy: Christal Chronicles*, *Mario Kart: Double Dash!!*, *Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike* und *Viewtiful Joe* die Klinke in die Hand. Armer Game Boy, für den gab es offenbar nichts am Spielehorizont, was interessant genug war, um eine Preview zu rechtfertigen! Dafür sah der Handheld-Testbereich ganz gut aus, wo unter anderem *Castlevania: Aria of Sorrow*, *Tom Clancy's Splinter Cell* und das erste *Wario Ware* überhaupt um Aufmerksamkeit buhlten. Am Gamecube trafen Hochkaräter wie *Burnout 2: Point of Impact*, *Skies of Arcadia Legends*, *Soul Calibur 2* und *Splinter Cell* auf heiß erwartete, schlussendlich aber eher enttäuschende Spiele wie *Enter the Matrix*, *Lost Kingdoms 2* und vor allem *P.N.03*. Ach, und andere Spiele wurden auch noch getestet. Die jucken heute aber allesamt keinen mehr.

AUSGABE 06/2008

Elf Jahre N-ZONE – na, wenn das mal nichts ist! Die Tradition, jedes Jahr den Geburtstag der N-ZONE zu feiern, setzte sich auch 2008 fort. Diesmal gaben die Fans ihre Glückwünsche ab, zudem meldeten sich einige ehemalige Mitarbeiter zu Wort. Ein Gewinnspiel gab es auch – wer sich beeilt, hat vielleicht noch Glück, Einsendungen lediglich acht Jahre nach der Deadline werden normalerweise noch berücksichtigt! In spannenden Reportagen bezog das Team unter anderem zum fehlergeplagten Online-Multiplayer von *Mario Kart Wii* Stellung, blickte in die Zukunft und spekulierte, bei welchen Nintendo-Serien ein Comeback anstehen könnte (bis auf *F-ZERO* trafen tatsächlich alle Vorhersagen ein) und blickte im dritten Teil des Nintendo-Helden-Karriere-Checks auf Erfolge und Misserfolge von Nintendos Recken zurück. Bei so viel Inhalt war nicht viel Platz für Vorschauen – unter den sechs Artikeln fanden sich aber zumindest auch solch spannende Themen wie *Star Wars: The Force Unleashed*, *Ninja Gaiden: Dragon Sword* und *Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft*.



Der Testbereich war mit satten 21 Test plus WiiWare-Reviews deutlich besser gefüllt, allerdings primär mit der damals üblichen Wii- und DS-Ramschware. Echte Highlights oder zumindest gute Titel wie *Boom Blox*, *Geheimakte Tunguska*, *Obscure 2*, *Assassin's Creed: Altair's Chronicles* oder *The World Ends With You* waren hingegen rar gesät. Oder erinnert sich etwa noch jemand an den Klassiker *Nancy Drew: The Deadly Secret of Olde World Park* für DS? Na, klingelt's? Action-Adventure? N-ZONE-Wertung 62%? Entwickelt von Gorilla Systems? Nein? Das hätte uns auch sehr gewundert.

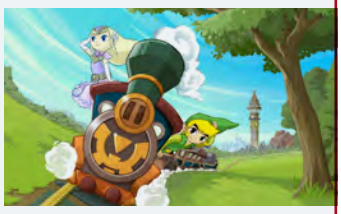
AUSGABE 06/2013

16 Jahre N-ZONE – na, wenn das mal nichts ist! Weil das mit der Selbstbeweihräucherung nach so langer Zeit auf dem Markt langsam doch etwas übertrieben wirkte, gab es 2013 aber keinen Geburtstagsartikel – und in den Jahren danach auch nur dann, wenn ein richtiges Jubiläum anstand. Dafür gab es in den News eine spannende Neuigkeit zu vermelden: Nintendo hielt in diesem Jahr erstmals keine Pressekonferenz auf der E3 ab. Damals eine unerhörte Meldung, sind inzwischen Nintendos voraufgezeichnete Videos quasi Standard – und somit auch für 2018 wieder sehr wahrscheinlich. Sehr unwahrscheinlich, aber trotzdem real war, was Nintendo kurz vor Abgabe des Heftes ankündigte und uns auf einem Event sogar schon spielen ließ: Eine Fortsetzung zu *The Legend of Zelda: A Link to the Past*! Der offizielle Name *A Link Between Worlds* war damals noch ein Geheimnis, weswegen wir einfach eine „2" an jenen des SNES-Erstlings dranpappten. Daneben verblassten alle anderen Vorschauen, sogar zu so tollen Titeln wie *New Super Luigi U*, *Pikmin 3*, *Mario & Luigi: Dream Team Bros.* oder *Yoshi's Island* für 3DS. Der Testbereich gab generell nicht allzu viel her. Auf der Wii U waren mit *Injustice: Götter unter uns* und dem 3DS-Port *Resident Evil Revelations* gar nur zwei Retail-Titel vertreten und am 3DS stachen lediglich der Wii-Port zu *Donkey Kong Country Returns* und das Open-World-Abenteuer *Lego City Undercover: The Chase begins* hervor. Immerhin gab's einige spannende Download-Tests zu lesen, etwa zu *Harvest Moon* oder *Mega Man 3*.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

WIRD ES JETZT ZEIT FÜR DS-REMAKES?



Wii-U-Neuauflagen und kein Ende – gefühlt jede Woche erscheint ein Remake eines Spiels der Switch-Vorgängerkonsole für das Hybrid-Gerät. Anstatt jetzt aber über diesen Umstand zu motzen, brechen wir eine Lanze für einen anderen Nintendo-Oldie: Es ist Zeit für DS-Remakes!

Pokémon Tekken, *Hyrule Warriors*, *Mario Kart 8*, *Bayonetta* und *Bayonetta 2*. *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* und *Rayman Legends*. Diese Liste der Wii-U-Spiele, die auf der Switch eine zweite Heimat fanden, ließe sich noch eine Weile fortsetzen, und die zahlreichen kommenden Neuauflagen habe ich noch nicht einmal berücksichtigt. Ich könnte jetzt über diesen Umstand motzen und sagen, dass die Switch lieber mit neuen Spielen und nicht mit alter Plörre versorgt werden soll … Das wäre aber reichlich unfair, denn zusätzlich zu den Remakes ist Nintendos (gar nicht mehr so) neue Konsole ja auch mit etlichen frischen Ablegern der großen Serien bestückt und Titel wie *Metroid Prime 4* oder das neue *Pokémon* für Switch sind auch schon offiziell bestätigt. Und ich will mich auch nicht über die fehlenden Gamecube-Neuauflagen beschweren – die kommen schon noch, da bin ich mir sicher.

Weg mit dem Touchscreen!

Nein, wonach es mich gelüstet: Ich will DS-Spiele auf der Switch sehen! So gut die Idee mit dem Touchscreen samt inzwischen heillos veralteter Technik damals war, zahlreiche Spiele wie *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* und *Spirit Tracks*, *Metroid Prime Hunters* oder (und dank der miesen Steuerung im Original vor allem) *Super Mario 64 DS* würden von einem klassischen Kontrollschema sowie einem kleinen Grafik-Update gehörig profitieren. Die Entwicklungskosten sollten sich dank der geringen Anforderungen auch in Grenzen halten und Elemente wie Touchscreen-Menüs ließen sich leicht in Pause-Menüs verwandeln. Und wenn wir schon beim Wünschen sind: Das gleiche dann bitte auch noch mit Wii-Spielen. *Skyward Sword* ohne doofe Bewegungssteuerung – das wäre doch was! **Euer Lukas**

LESERPOST: N-ZONE-SAMMLUNG ABZUGEBEN

Nach 252 Ausgaben – Sonderhefte nicht mitgerechnet – wird der Platz zu knapp: Leser Markus hat N-ZONE-Hefte zu verschenken!

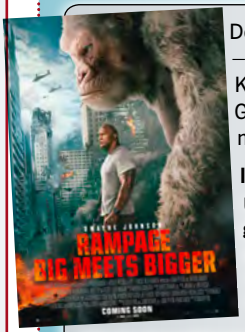
Hallo Johannes!

Ich bin ein Leser erster Stunde und mag die N-ZONE noch heute. Aus Platzgründen muss ich meine Sammlung an N-ZONE-Magazinen jedoch loswerden. Aber keine Angst, ich werde zukünftig monatlich die digitale Version lesen! ;-) Um einem anderen Nintendo-Fan eine Freude zu bereiten, möchte ich die komplette Sammlung, bestehend aus den Ausgaben Nr. 1 bis 252 (04/2018), verschenken. Alle Exemplare sind in sehr gutem Zustand. Die Sammlung muss jedoch im Raum Solothurn (ca. 40 Minuten ab Basel) in der Schweiz abgeholt werden. Interessierte sollen sich doch bei mir per Mail melden (markus.jungen@datacomm.ch). Ich würde mich freuen, wenn ihr meine Nachricht in einer der nächsten Ausgaben abdrucken könntet. Liebe Grüße aus der Schweiz, **Markus**

LUKAS: Hi Markus! Na, das ist ja ein generöses Angebot :-) Also dann: Wer die komplette N-ZONE-Geschichte bei sich zu Hause stehen haben möchte, findet in der Schweiz sein Glück!

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIE

GEWINNT KINOKARTEN FÜR RAMPAGE – BIG MEETS BIGGER!



Der Retro-Klassiker *Rampage* wandert von der Spielekonsole auf die Leinwand – und niemand anderes als Dwayne „The Rock" Johnson spielt neben Gorilla, Krokodil und Co. die Hauptrolle! Wir verlosen in Kooperation mit Warner Bros. Germany drei mal zwei Freikarten für den coolen Action-Knaller. Um teilzunehmen, müsst ihr lediglich folgende Frage beantworten:

In welchem Jahr erschien das erste *Rampage*-Spiel?

Um teilzunehmen, schickt uns einfach eine Mail mit der korrekten Antwort an **johannes.gehrling@computec.de**. Aber Achtung: Die Gutscheine sind nur bis zum **6. Juni 2018** gültig! Achtet also auf den verkürzten Einsendeschluss und gebt unbedingt die Adresse an, an welche die Karten geschickt werden sollen, damit wir sie sofort an euch versenden können! Einsendeschluss ist der **21. Mai 2018**! Wir wünschen viel Erfolg!

Teilnahmeberechtigt sind alle Leser der N-ZONE mit Ausnahme der Mitarbeiter der teilnehmenden Partner und der Computec GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich einverstanden, dass im Gewinnfall ihre Namen eventuell in einer der kommenden Ausgaben der N-ZONE abgedruckt werden können.

L • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEV

ATTACK ON TITAN-GEWINNSPIEL: DAS SIND DIE GEWINNER!

- Attack on Titan 2 (Switch) in der limitierten Steelbook-Variante – **Eike Schiejok**
- Attack on Titan: Vol. 1 auf BluRay (in Zusammenarbeit mit KAZÉ) – **Andreas Fillinger**
- Attack on Titan, Band 1–5 (in Zusammenarbeit mit Carlsen) – **Isabel Buchweiz**
- Attack on Titan-Tasse + Funko-POP-Figur von Levi (in Zusammenarbeit mit Elbenwald) – **Micha Hübner**

Wir gratulieren den Gewinnern!

Attack on Titan 2 進撃の巨人

Jetzt wird's nostalgisch:
~~Johannes~~ Lukas schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern! Ab nächsten Monat macht das wieder Johannes, versprochen!

LUKAS: Da bin ich ja schon wieder! Wie man sieht, muss der arme Johannes leider noch eine Ausgabe aussetzen. Das soll uns aber nicht davon abhalten, spannenden Leser-Erinnerungen an die guten, alten Retro-Zeiten zu lauschen. In diesem Monat ist der gute Watte dran!

Hallo, Lukas/Johannes!
Ebenso wie Norman in Ausgabe 04/18 heute mal ein etwas anderer Retro-Beitrag, der mir schon seit geraumer Zeit unter den Nägeln brennt … Soeben *Super Mario Odyssey* zu Ende gezockt und was soll ich sagen, nach dem Spiel ist vor dem Spiel: Auf meiner Xbox One kokettiert *Rise of the Tomb Raider* ebenso mit mir wie *Life Is Strange*, doch auch *Fire Emblem Fates: Herrschaft* macht sein Recht geltend, gespielt zu werden. Und last, but not least steht ja auch noch die Switch-Version von *The Elder Scrolls 5: Skyrim* in den Startlöchern – vier Spiele, die ich innerhalb der letzten zwei Monate erstanden habe (dabei ist es gerade einmal Ende April!). Und da liegt der Hund begraben … 1991, als mit dem Game Boy mein nunmehr liebstes Hobby Einzug in mein Leben hielt, waren Videospiele noch etwas Besonderes, die man buchstäblich nicht an jeder Ecke fand; doch erschwinglich waren sie auch damals nicht und wenn es mich im zarten Alter von zwölf Jahren (1992 gesellte sich nämlich das altehrwürdige SNES hinzu) nach neuem Spielefutter verlangte, gab es für mich diesbezüglich nur zwei Möglichkeiten: meinen Geburtstag im August oder eben Weihnachten abzuwarten. Dazwischen musste ich mich mit dem begnügen, was ich hatte, und Herrgott, trauere ich jener glückseligen Pixelzufriedenheit hinterher! Heutzutage erscheinen gefühlt jeden Monat mindestens zwei hochkarätige Titel, die es angeblich „unbedingt zu zocken" gilt, und das monatliche Einkommen (ich bin Deutsch- und Theaterlehrer) macht's möglich. Wenn ich früher mein auf Trödelmärkten sauer verdientes Geld für'n Videospiel ausgab, war dieses dritte Game pro Jahr 'ne absolute Ausnahme. Heutzutage wandern jährlich ca. sechs neue Spiele in meine Modulschächte bzw. ins Laufwerk, aber bereichert hat diese Vorgehensweise mein Hobby nicht, im Gegenteil: Während ich den einen Titel zocke, schiele ich schon mit einem Auge zum nächsten hinüber, der meiner harrt. So hab ich mich denn auch nach dem Abspann von *Super Mario Odyssey* nicht den freigeschalteten Inhalten gewidmet, sondern umgehend mein Date mit Lara Croft eingelöst, wohlwissend, dass ich mich schon einige Stunden später nach der mittelalterlich angehauchten Welt von Nohr respektive Himmelsrand verzehren werde. Lange Rede, kurzer Sinn: Zufriedenheit sieht anders aus. Meinen SchülerInnen predige ich immer, dass sie als Vertreter der sogenannten „Generation Option", die vor lauter Bäumen nicht mehr den Wald sieht, bewusst einen Gang zurückfahren und nicht jedem Trend hinterherhecheln bzw. nicht jedem Hype erliegen sollten, doch im Grunde genommen gebe ich – zumindest, was Videospiele angeht – kein gutes Vorbild ab. Sicher, Smartphones verweigere ich mich bis heute und wenn Musiker, die mir gefallen (zur Zeit geh ich voll auf Kid Rock ab), ein neues Album herausbringen, dann düse ich ab in den nächsten Plattenladen und besorge mir die Scheibe, anstatt mich auf Spotify von deren Angebot erschlagen zu lassen. Aber ausgerechnet in puncto Zocken „machen sie dich geil auf das neueste Teil, auf die Trends, die du morgen nicht mehr kennst", um meine absolute Lieblingsband zu zitieren. Verrückt! Spätestens mit diesem Beitrag werde ich jedoch 'ne Kehrtwende einleiten und mir eine Jahresgrenze von maximal (!) drei Spielen auferlegen. Schließlich möchte ich mir mein – neben Schreiben, Zeichnen und Lesen – schönstes Hobby nicht vergällen. Denn schon Wilhelm Busch wusste: „Ach, spricht er, die größte Freud' ist doch die Zufriedenheit." Haut rein, **Watte**

LUKAS: Was für ein schöner Beitrag, Watte! Danke für die sehr unterhaltsamen – und wahren – Worte! So geht es uns leider auch oft. Vor lauter Spielen neigt man dazu, das einzelne gar nicht richtig wertzuschätzen.

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst uns und die Leser doch daran teilhaben! Schickt uns dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – Johannes liebt Retro nämlich über alles! Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe ist der 27. Mai 2018.

LESERPOST: GROSSARTIGE LESERKUNST!

Immer wieder sind wir begeistert, was für tolle Kunstwerke unsere Leser auf das Papier zaubern können. In diesem Monat hat uns Faruk von den Socken gehauen!

Hallo liebes N-ZONE-Team,
mir hat eure Abonnentin Edeltraud davon erzählt, dass ihr auch gerne „Künstler“ in eurer Zeitschrift erwähnt und ihre Zeichnungen auch zeigt. Ich bin auch Hobby-Künstler und würde echt gerne ein paar meiner Zeichnungen mit euch teilen, falls das geht :) Meine Name ist Faruk, ich bin 19 Jahre alt und Azubi. Ich sende euch einfach ein paar meiner Bilder und dann könnt ihr ja entscheiden, ob ihr sie in eurem Heft zeigen wollt oder nicht. :) Vielen Dank im Voraus, mit freundlichen Grüßen,
Faruk H.

LUKAS: Na, bei so tollen Bildern lassen wir es uns natürlich nicht entgehen, sie abzudrucken! Vielen Dank, dass du deine Meisterwerke mit uns teilst, Faruk! :-)

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

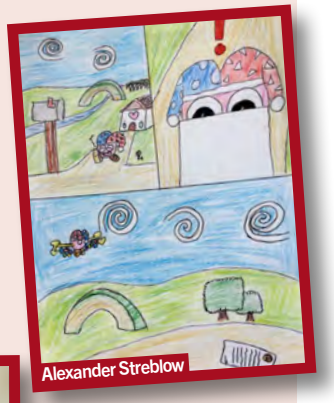
Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Liebe Künstler und Künstlerinnen, da habt ihr euch ja wieder einmal selbst übertroffen! Vielen Dank für eure schönen Einsendungen! Ich fände es ja klasse, wenn wirklich alle von euch gewünschten und gezeichneten Kandidaten im neuen *Super Smash Bros.* mitmischen würden. Als Gewinner erhält Oliver ein Stifteset mit Notizaufklebern im Labo-Design. Nächstes Mal abzustauben gibt es *Just Dance 2018* für die Switch – passend zum Preis hätte ich gerne ein Bild von eurem liebsten Videospielhelden auf der Tanzfläche. Lasst eurer Phantasie freien Lauf – vielleicht ist Mario ja geübter Breakdancer oder Donkey Kong eine echte Primaballerina? Und noch eine Anmerkung am Rande an alle Kreativen: Über Fotos eurer dekorierten Labo-Sets freuen wir uns natürlich auch immer!

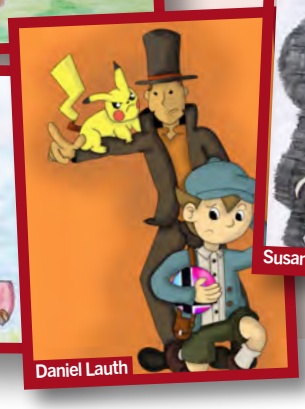
GEWONNEN!

Oliver Hörster

Einsendeschluss ist der **31. Mai 2018.** Schickt mir eure Beiträge an katharina.reuss@computec.de oder auf dem Postweg zu. Achtet auf genug Licht, wenn ihr selbst ein Bild macht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt, und schießt das Foto möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Wenn ihr das Original einsendet, übernehme ich das Fotografieren oder Scannen. Wenn ihr eure Adresse gleich beilegt oder anfügt, kann ich euren Gewinn schneller verschicken – sie wird natürlich vertraulich behandelt. Vielen Dank für eure Teilnahme und viel Erfolg!


Alexander Streblow

Daniel Kautz


Daniel Lauth

Susann Rossberg

Jule Waag

Luis Stör

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Errätet, um welches gesuchte Spiel es sich dabei handelt!

Na, haben wir euch etwa auf dem falschen Fuß erwischt und ein zu schweres Bild ausgewählt? Oder wart ihr etwa durch die vielen Gewinnspiele der letzten Zeit so sehr mit anderen Einsendungen beschäftigt? Fakt ist, dass nur sieben Leute das Cover-Rätsel in der letzten N-ZONE lösten. Das ist für diese Rubrik eine wirklich ungemein geringe Zahl! Die richtige Lösung hatten neben dem zufällig ausgewählten Gewinner **Marcel Helfmeier** auch noch unsere Leser **Jonas Tölle**, **Rene Graßmair**, **Patrick Kotyla**, **Stefanie Penk**, **Marcel Sonnenwald** und **Pascal Engels Matias** parat. Gut gemacht! Und wie lautet die richtige Lösung? Nun, es handelt sich bei dem gesuchten Cover um jenes von *GTA Chinatown Wars* für den Nintendo DS! Das Top-Down-Abenteuer gilt bis heute als eines der besten Spiele für den Doppelbildschirm-Handheld. Na, dann sind wir ja schon richtig gespannt, wie ihr euch in diesem Monat schlagt – wir hoffen auf rege Teilnahme!

Wii? Gamecube? DS? N64? Auf welcher Konsole ist wohl dieses Spiel hier erschienen?

Welches Spiel suchen wir diesmal? Schickt uns eure Antwort bis zum **27. Mai 2018** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden an dieser Stelle in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 05/2018 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Monat zwei für Lukas in der Community-Rubrik und schon leistet er sich wieder einen Fauxpas: Bei der Nennung der Teilnehmer beim Cover-Raten ließ er einfach den Nachnamen von Leser Andreas weg, worauf uns dieser postwendend aufmerksam machte. Und was für ein schöner Name das ist! Walluschnig heißt der gute Mann. Wir waren das aber gar nicht, es waren die Illuminaten!

• So, alle der folgenden Fehler-Funde gehen auf das Konto von Leser Stephan. Eieieieiei! Los geht es schon im Editorial, wo wir schreiben, dass Crash Bandicoot dank der *N Sane Trilogy* das erste Mal auf eine Nintendo-Konsole wandert. Stimmt freilich nicht, viele seiner Post-PS1-Titel erschienen auch auf Nintendo-Konsolen!

• In der *Dragon Quest XI*-Reportage schreiben wir, das Spiel sei im September 2018 für PS4 und PC „erschienen“. Sollte es sich bei uns nicht um Zeitreisende handeln, so handelt es sich wohl um einen Buchstabendreher und das Spiel wird dann erst „erscheinen“.

• In der Serienhistorie zu *Super Smash Bros.* schreiben wir von Zeldas Alter Ego Sheik. Und obwohl diese Schreibweise des Namens im Englischen korrekt ist, heißt die gute Frau bei uns dennoch Shiek.

• Im Kasten zum Nintendo-Labo-Event haben wir unserem fleißigen Kameramann Dominik einen zusätzlichen Buchstaben verpasst. Oder aber bei uns arbeitet ein zweiter Kameramann namens Domninik, der sich dann aber bisher stets ausgesprochen gut versteckt hat. Dafür verzichtet Lukas auf der Teamseite auf einen Buchstaben und macht aus seinem Wohnzimmer ein Wohzimmer.

• Ben behauptet in seinem Retro-Rätsel, dass Square Enix heute noch immer Squaresoft heiße. Setzen, Sechs!

• Im *Shantae*-Test schreiben wir von Risky Boot anstatt von Risky Boots – und zwar zwei Mal.

• Und zu guter Letzt drei Fehler aus dem *Minish Cap*-Artikel: Anders als wir behaupten, trifft man im Spiel auf keine Mäuse, Links praktisches Item heißt Wirbelstab, nicht Wechselstab und ebendieser sowie der magische Krug kamen nicht in mehreren späteren *Zelda*-Abenteuern zum Einsatz, sondern nur in einem – in *Skyward Sword*. So, jetzt aber genug draufgehauen, wir liegen doch schon am Boden!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Lukas hat sich keinen Mega-Fehler erlaubt, aber er sieht mit der Mütze doch einfach todschick aus!

CHILDREN OF WIFI: DIE COMMUNITY FÜR NINTENDO-FANS

Nintendo-Fans mit dem gewissen Etwas: Die Nintendo-Community Children of WiFi bittet wieder mal zum Mario-Tanz!

Die „Children of WiFi“ stellen eine Gaming-Community auf Facebook dar, in welcher seit 2006 hauptsächlich Nintendo-Nerds ihr Unwesen treiben. Trotz des Comebacks von Nintendo findet man im Internet immer schwerer potenzielle, interessierte Mitglieder. Da man aber nie genug Nintendo-Fanatiker kennen kann, hier ein Aufruf an alle Vollblut-Fans: WIR BRAUCHEN EUCH, um die Community frisch, lebendig und bereichernd zu halten! Das bietet euch die Community: 1) Neuigkeiten rund um Videospiele aus erster Hand. Ein paar unserer User haben flotten Zugriff auf Neuigkeiten rund um Nintendo & Co. oder posten blitzschnell vorbestellbare Artikel, welche binnen weniger Minuten vergriffen sein können. 2) Findet viele Freunde von Videospielen: In unserer Gruppe ist es möglich, Userdaten eurer Konsolen und Handhelds in Dateien zu sammeln, damit ihr schnell Freunde finden könnt. Spielesessions lassen sich mit der Veranstaltungsfunktion für alle sichtbar erstellen. 3) Foto-Ordner zu euren Spielesammlungen und allem, was dazugehört. Es gibt kaum etwas so Aufregendes wie die Zocker-Zentralen anderer Hardcore-Fans betrachten zu können! 4) Knüpft Freundschaften mit denen, die euer Hobby teilen! Über die Jahre hinweg haben sich viele, wirklich enge Freundschaften unter den Children-of-WiFi-Mitgliedern gebildet, die weit über eine „Internetbekanntschaft“ hinausgehen. 5) Neues Projekt: Children of WiFi auf Youtube! Unser User Salomon Becker, auf Youtube als „Universalo“ bekannt, startet in der nächsten Zeit den Youtube-Auftritt unserer Community!

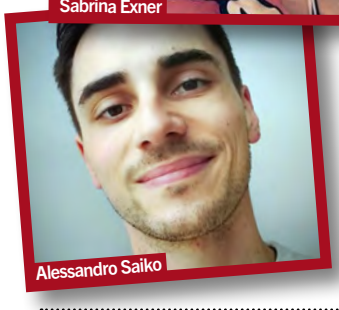
EINIGE PROMINENTE MITGLIEDER VON CHILDREN OF WIFI

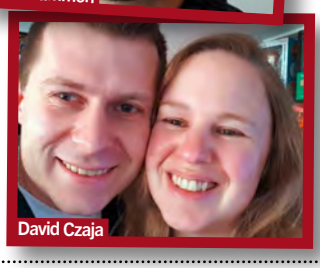
Sabrina Exner

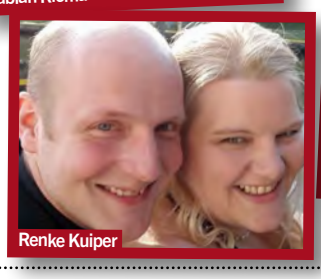
Andi Hammerl

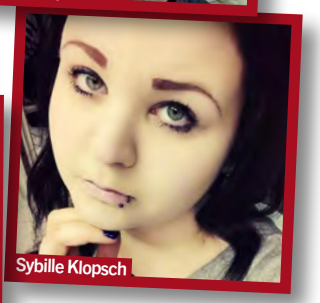
Fabian Riemann

Sybille Klopsch


Alessandro Saiko


David Czaja


Renke Kuiper


Sybille Klopsch

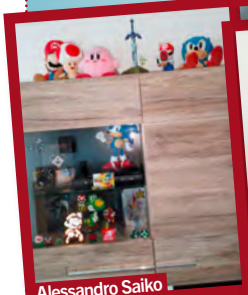
LESERPOST: COOLE KLAMOTTEN FÜR HYRULE-HELDEN UND WELTRAUM-IKONEN

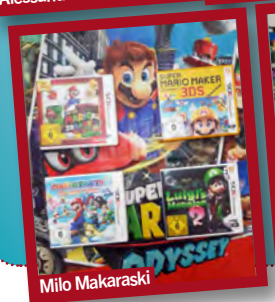
Ab und an trudeln ganz besonders außergewöhnliche Leserzusendungen bei uns ein – wie jene von Armin Riedmiller, der seine liebsten Nintendo-Helden tragbar gemacht hat.

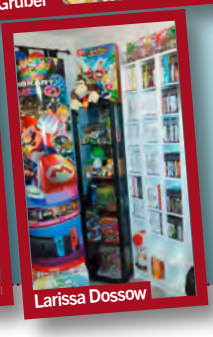
LUKAS: Der liebe Armin Riedmiller sendet uns in diesem Monat zwei ganz besondere Bilder zu: Sie zeigen Motive aus den zwei, seiner Meinung nach besten Nintendo-Spielen überhaupt – *The Legend of Zelda: A Link to the Past* und *Super Metroid*, beide für das SNES. Das Besondere: Er hat die Bilder nicht auf Papier gemalt, sondern auf T-Shirts und seine Lieblingsabenteuer auf diese Weise tragbar gemacht. Wir wetten, da würde sogar Link seine grüne Kluft sofort abwerfen und sie gegen diese echt coolen Einzelstücke tauschen!

DAS GROSSE WII-U-GEWINNSPIEL
DAS SIND DIE GEWINNER!

Meine Güte, was für eine Flut an Einsendungen: Ihr seid unserem Aufruf zur Teilnahme am großen Wii-U-Gewinnspiel mit geradezu bombastischem Eifer gefolgt und habt uns grandiose Bilder eurer tollen Nintendo-Sammlungen geschickt! Leider kann es aber nur fünf Gewinner geben. Wir wollen eure genialen Zocker-Collections aber natürlich trotzdem würdigen und zeigen auf den folgenden drei Seiten eine Auswahl eurer Sammlungen. Ja, tatsächlich nur eine Auswahl, so gewaltig war die Bilderflut! Wir danken ganz herzlich für die Teilnahme!







Torben Schmidt

Adrian Gratzl

Matthias Michalek

Maximilian Linder

Stefanie Kangler

Maria Schneider

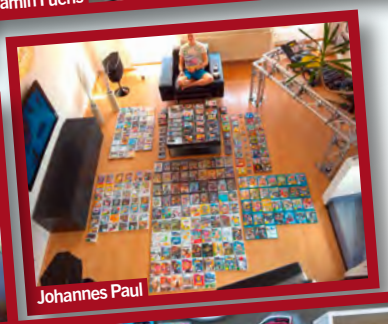
Rene Graßmair

Benjamin Fuchs

Jan Koslik

Leon G.

Patrick Kleine


Johannes Paul

Georg Malsam

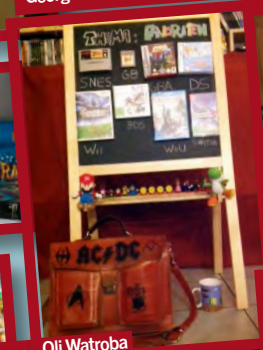
Nils Bertsch

Richard Schorbach

Kevin Bauer

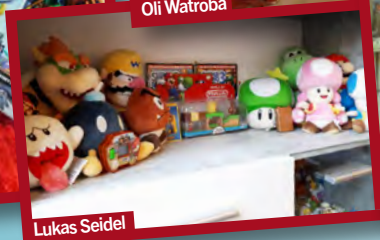
Sascha Durand

Daniel Jesse


Oli Watroba

Steffen Hoffmann

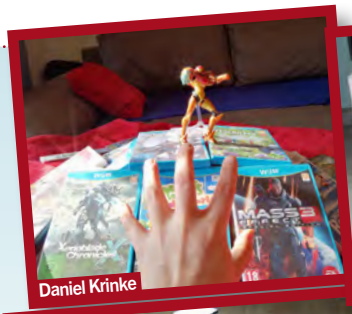
Christian Schnöll


Lukas Seidel

Marco Mühleib

Verena Delong

Giorgos


Daniel Krinke

Christian Schüssler

Raphael Blessau

Angelika Milz

Ferdinand Schlatter

Michael Ehrhardt

Sebastian Fuss

Christian Prugel

Stefan Koller

Lukas Krieger

Peter Hofmann

Sascha Kook

Heidi Reinus

Andreas Kremer

Thomas Engert

Pawel Podanjow

Steffi Reed

Andreas Gruber

Simon Schmid

Pokevincent01

Mizgin Yarar

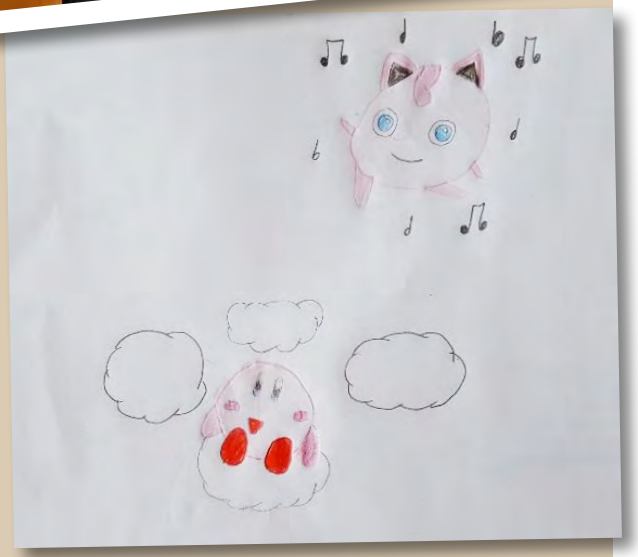
Benjamin Brümmer

Dexter Schlossnagel

Bati Cabbar

Andi Hammerl

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!



Amie (8 Jahre, links) und Yanday Faal (7 Jahre, rechts) sind beide große Fans der beiden knuffigen Nintendo-Charaktere Kirby und Pummeluff, weshalb beide jeweils ihre Favoriten auf's Papier gebracht haben. Echt zuckersüß!

GEWINN-FREUDE

Hallo, liebes N-ZONE-Team,
ich habe dieses Wochenende völlig überraschend ein ganz tolles Paket bekommen: Meinen Preis für das Jubiläumsgewinnspiel zur 250. N-ZONE-Ausgabe! Da ich beinahe nie bei Gewinnspielen Glück habe, habe ich mich umso mehr über *Super Mario Odyssey* sowie das dazu passende T-Shirt mit Cappy-Kappe gefreut. Die Hoffnung stirbt tatsächlich zuletzt! Vielen herzlichen Dank für euer tolles und unerwartetes Geschenk und ich wünsche euch noch alles Gute für eure nächsten Ausgaben, wie viele auch immer es noch sein werden! Macht weiter so! Liebe Grüße,
euer **Raphael**

N-ZONE: Freut uns, wenn wir dir eine Freude machen konnten. Genieß deinen Preis! :-)

NEWS-VERSPÄTUNG

Liebe N-ZONE-Redaktion,
seit 1997 als kleiner Stöpsel bin ich ein treuer Leser und sehr froh, dass es euer Blatt nach wie vor noch jeden Monat, auch trotz dünner Nintendo-Wii-U-Zeiten, weiterhin gibt.

N-ZONE: Wir freuen uns auch – danke für das schöne Lob!

Das Internet ist der Videospielzeitschriften schlimms-

In Ausgabe 04/2018 konnten wir lediglich Spekulationen zur aktuellen Nintendo Direct anstellen. Der Redaktionsschluss lag nämlich leider extrem ungünstig.

ter Feind! So sind beispielsweise Nintendo-Direct-Livestreams zwar eine tolle Sache für den Endverbraucher, machen es euch aber wirklich nicht einfach. In den vergangenen Monaten sind mir immer wieder die kurzfristig angekündigten Nintendo Directs, die sich schlimm mit eurem Redaktionsschluss gekreuzt haben, aufgefallen. In Folge dessen lag die neue N-ZONE quasi mit veralteten Infos am Kiosk und ihr konntet erst im Folgeheft darüber berichten, als schon kaum jemand mehr über die ‚News' sprach. Und wie gesagt, mir ist nicht entgangen, dass das von den zeitlichen Terminierungen immer sehr ungünstig für euch gelaufen ist. Doch bitte nehmt mir nicht übel, wenn ich sagen muss, dass Ausgabe 04/2018 mit ihrem offiziellen Veröffentlichungstermin am 21.03.2018 die Infos der Nintendo Direct vom 08. März 2018 hätte beinhalten sollen. Allein wenn man das neueste Heft schon Samstags im Briefkasten hat, wird ja klar, dass der Redaktionsschluss deutlich früher gewesen sein muss. Wenn der Artikel zum Titelthema, der „Switch-Gerüchte-Check", angibt, dass *Super Smash Bros.* mit 80% Wahrscheinlichkeit 2018 erscheint und die Chancen auf *South Park* für Switch bei 40% liegen, hinterlässt das doch einen Beigeschmack, schließlich ist die Direct nun schon Wochen her. Bedenkt, dass dieses Heft jetzt bis zum 18. April als aktuell im Laden liegt. Ich denke da an Schulkinder, wie ich in den 90ern eines war. Doch wenn man sich Anfang/Mitte April die Ausgabe 04/2018 einfach mal kauft, gewinnt das wohl keine neuen Leser oder Abonnenten, wenn man längst lauwarme Infos noch nicht drin hat. Ich kann verstehen, dass man ungern sein Heft wieder umkrempelt, wenn man es größtenteils fertig hat. Trotzdem wollte ich das mal loswerden. Was hat man sich Mitte der 2000er bei E3-Ausgaben gestresst und in der Generation Internet ist Aktualität wichtiger denn je. Wie grenzwertig diese Direct jetzt terminlich stattgefunden hat, ist für mich als Außenstehenden schwer zu beurteilen, aber wie viele Freunde und Mitleser ging ich davon aus, dass ihr die News von vor 2 Wochen im neusten Heft behandelt. Ansonsten habe ich nichts zu bemängeln :) Das wollte ich einfach mal loswerden. Über eine kurze Antwort würde ich mich sehr freuen. Liebe Grüße,

Markus Hetterich

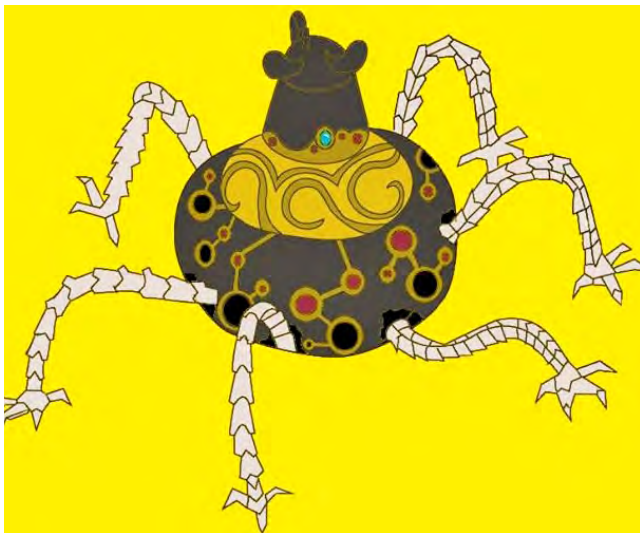
N-ZONE: Danke für deine ehrliche Kritik, Markus! Allerdings konnten wir daran, dass es die Nintendo Direct nicht ins Heft geschafft hat, leider wirklich nichts ändern. Das Video, wie du richtig sagst, wurde am 8. März veröffentlicht. Dreimal darfst du raten, wann Redaktionsschluss war: Richtig, am 8. März! Allerdings eben nicht am Abend, sondern ein paar Stunden vor Ausstrahlung des Videos – wie wir es übrigens auf der Editorial-Seite der Ausgabe 04/18 geschrieben hatten. Würde es nach uns gehen, würden wir uns natürlich hinsetzen und die neuen Infos so schnell es geht verarbeiten. Tut es aber nicht, die PDFs müssen gecheckt werden, dann wandern sie in die Druckerei und so weiter und so fort. Wenn die Seiten nicht zum festgesetzten Zeitpunkt am jeweiligen Ort sind, entsteht das Heft nicht – so einfach ist das. Da kann der Redaktionsschluss noch so knapp an den spannenden neuen Infos vorbeischrammen. Wann immer das Einbinden der Neuigkeiten ins Heft möglich, aber stressig ist, nehmen wir die Arbeit auch auf uns. In diesem Fall waren uns aber die Hände gebunden.

META-THEORIE

Hallo Redaktion der N-ZONE,
ich habe mich entschieden, euch heute einen Leserbrief zu schreiben, da ich die letzte Zeile eures Steckbriefes #31 aus der letzten Ausgabe (05/18) so abgefeiert habe. In dieser habt ihr nämlich darauf angespielt, dass Meta Knight ein Monster von Nightmare sein könnte und damit habt ihr gleichzeitig auf meine Theorie angespielt, der ich mich schon seit fast zwei Jahren widme und die ich liebevoll „Meta-Knightmare" genannt habe. Die möchte ich euch heute auch gerne vorstellen, aber zuerst ein großes Lob für eure wundervolle Arbeit! Die N-ZONE ist wirklich das beste Magazin, das es im Zeitungsladen zu kaufen gibt und die Redaktion ist stets freundlich zu ihren Lesern und Leserinnen!

N-ZONE: Uiuiui, da werden wir ja richtig rot, liebe Christina – vielen Dank für die netten Worte :-) Wir hoffen, du bleibst uns noch lange Zeit als Leserin treu!

Genaue Infos zu Meta Knights Herkunft gibt es nicht. Unsere Leserin Christina ist auf jeden Fall der Meta-Knightmare-Theorie verfallen – und kann das auch begründen!



Thomas Föhl ist ein großer Fan der antiken Wächter aus *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* und würde sie gerne in weiteren Serienablegern wieder treffen.

Nun komme ich aber auch direkt zu meiner Meta-Knightmare-Theorie, die besagt, dass Meta Knight ein Monster von Nightmare ist. Zwar wurde dies niemals seitens Nintendo bestätigt, aber da die Beweise so ausschlagkräftig sind, gilt die Theorie schon beinahe als wahr. Die entscheidenden Hinweise dafür findet man besonders im japanischen Anime, in welchem Meta Knight sogar ursprünglich ein Monster von Nightmare sein sollte! Denn der Pilotfilm zeigt ganz deutlich, dass der maskierte Ritter mit Flügeln und Schwert als Monster gegen Kirby kämpft. Was später aber im Anime übrig geblieben ist, sind die versteckten Andeutungen auf das Monster Meta Knight. Die wohl aussagekräftigsten Beweise zeigen die Folgen 3 und 4, wo Kabu und Meta Knight einige Hintergrundgeschichten erzählen. Im Mittelpunkt der Erzählungen steht die Firma Nightmare Enterprises und die Geschichte von dem Monster, welches Nightmares Befehlen nicht gehorcht und sich gegen ihn gestellt hatte. In der westlichen Fassung des Animes hat es sich nun so durchgesetzt, dass Kirby diese misslungene Kreation war. In der originalen, japanischen Fassung ist sich niemand sicher, ob es sich dabei wirklich um Kirby gehandelt hat. Mit gutem Grund: Kirby ist zu jung. Er gehört der neuesten Generation Sternenkrieger an und ist somit noch gar nicht erschaffen/geboren worden, als der Krieg zwischen den Sternenkriegern und Nightmare ausbrach. Also bleibt nur noch Meta Knight übrig, der nebenbei bemerkt auch der letzte Überlebende der Sternenkrieger ist. Dafür gibt es mehrere Beweise. Zum einen ist die Kugel, die Nightmare erschaffen hat, blau und kämpft mit einem Schwert gegen ihn an, was schon ganz nach Meta Knight klingt. Zum anderen war es Meta Knight, der diese Erzählung mit Kabu geteilt hat und woher sonst sollte er davon wissen, wenn er nicht selbst dabei gewesen war? Für mich ist es somit schon ein Fakt, dass es sich bei der misslungenen Erschaffung Nightmares um Meta Knight und nicht um Kirby handelt. Nun würde es mich aber noch interessieren, was ihr darüber denkt. Denkt ihr, dass Meta Knight ein Monster von Nightmare ist? Außerdem würde ich mich freuen, wenn ihr meinen Leserbrief mit der Theorie in der nächsten Ausgabe abdrucken könntet ^-^ Liebe Grüße, eure Leserin

Christina Schäfer

N-ZONE: Hiermit geschehen :-) Deine Theorie finden wir sehr spannend und schlüssig. Wir sind jetzt mal ganz frech und schließen uns ihr einfach an! Was sagen die anderen Leser dazu? Seid ihr auch Anhänger der Theorie – oder seht ihr die Ursprünge Meta Knights ganz anders? Verratet es uns!

YOSHI'S STORY

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich lese euer Magazin jetzt schon seit vielen Monaten und freue mich jedes Mal wieder, wenn die neue Ausgabe in meinem Briefkasten liegt. Großes Lob an euch. Ihr leistet echt jeden Monat wieder tolle Arbeit!

N-ZONE: Vielen lieben Dank, Sabrina, so ein wunderschönes Lob hört man wirklich gerne :-)

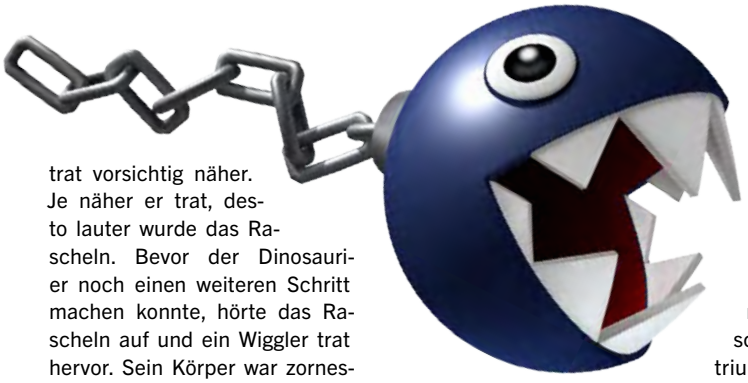
In meiner Freizeit zocke ich und schreibe gerne Geschichten, deshalb habe ich mal versucht, beides miteinander zu verbinden. Ich habe ein bekanntes Grimm-Märchen mit Nintendo-Charakteren versehen und das ist dabei herausgekommen:

N-ZONE: Oh, na, jetzt sind wir aber ganz gewaltig gespannt!

DER ROTE YOSHI
UND DER KETTENHUND

Es war einmal ein roter Yoshi, der in einer beschaulichen Kleinstadt lebte. Eines Tages baten ihn seine Eltern, seine Großmutter zu besuchen. Bevor sich der rote Yoshi auf den Weg machen konnte, packte er noch einen Traubensaft und Cookies in einen geflochtenen Korb. „Nimm dich bloß vor dem Kettenhund in Acht", mahnte seine Mutter streng und gab ihm einen Abschiedskuss auf die Stirn. Der rote Yoshi lächelte nur und ließ die erdbeerfarbene Tür hinter sich ins Schloss fallen. Der rote Yoshi trällerte auf dem Weg zu seiner Großmutter: „Ba-ba-ba-ba-bam. Ba-ba-ba-ba-bam!" Fröhlich hüpfte der Dinosaurier zwischen den Obstbäumen auf einer Blumenwiese herum. Seine Großmutter wohnte nicht in der Kleinstadt, sondern im Wald. Als der rote Yoshi die Wiese überquert hatte und vor dem Wald stand, trällerte er unbekümmert weiter: „Ba-ba-ba-ba-bam. Ba-ba-ba-ba-bam!" Der rote Yoshi hatte keine Angst vor dem Wald, obwohl ihm schon einige schaurige Geschichten über beißwütige Kettenhunde und propellerscharfe Shy Guys zu Ohren gekommen waren. Er war ananasschalenfest davon überzeugt, dass ihm niemand etwas zuleide tun könnte. Plötzlich raschelte es im Gebüsch. Der rote Yoshi stellte den Korb für seine Großmutter auf den weichen Waldboden ab und

Unsere Leserin Sabrina Rinner hat uns ein ganz besonderes Schmankerl zukommen lassen: Eine von Rotkäppchen inspirierte Märchengeschichte mit Nintendo-Figuren und Yoshi in der Hauptrolle!



trat vorsichtig näher. Je näher er trat, desto lauter wurde das Rascheln. Bevor der Dinosaurier noch einen weiteren Schritt machen konnte, hörte das Rascheln auf und ein Wiggler trat hervor. Sein Körper war zornesrot. Der rote Yoshi hatte schon einmal eine Geschichte über einen Wiggler gehört, der feuerrot wurde, als man ihn geärgert hatte. „Was hast du denn?“, fragte der Dinosaurier mit empathischer Stimme. „Jemand ist mir auf meinen siebten Schuh getreten!“, rief der Wiggler wütend. Der unerschrockene rote Yoshi trat noch näher und versuchte ihn zu beruhigen, indem er ihm einen Schluck von seinem Traubensaft anbot. „Den hat meine Mama selbstgemacht“, versuchte er ihn dem Wiggler schmackhaft zu machen. Der flammenrote Wiggler sah dem roten Yoshi wütend hinterher als dieser zum Korb ging, um die Flasche mit dem Traubensaft zu holen. „Hier, trink das, dann wirst du dich besser fühlen“, sagte der Dinosaurier und hielt dem Wiggler die geöffnete Flasche hin. Der Wiggler nahm einen Schluck und tatsächlich verließ die Farbe des Zorns seinen Körper wieder. „Danke“, sagte der beruhigte Wiggler und brachte ein mattes Lächeln über sein Gesicht. Der rote Yoshi grinste und meinte, dass er sich beeilen müsste, da es noch ein gutes Stück bis zu seiner Großmutter war. „Ich kann dich ja auf meinem Rücken mitnehmen“, bot der Wiggler ihm an. Einen Moment lang zögerte der Dinosaurier, aber sprang dann dankend auf das raupenähnliche Wesen.

Kurz vor Sonnenuntergang erreichte der rote Yoshi auf dem Rücken des Wigglers das Haus seiner Großmutter. Er klopfte vergnügt an der alten Holztür. „Großmutter, ich bin es!“, rief er dem Klopfen hinterher. „Komm herein“, antwortete eine Stimme. Der rote Yoshi öffnete die Tür und fand seine Großmutter im Bett vor. Sie hatte ihre Schlafhaube tief ins Gesicht gezogen. „Hallo, mein süßer saftiger roter Yoshi.“ „Großmutter, bist du etwa krank?“, fragte der Dinosaurier besorgt. Er bekam nur einen starken Hustenanfall als Antwort. „Deshalb klingt wohl deine Stimme auch tiefer als sonst“, bemerkte der rote Yoshi. Er trat näher an das Bett heran und wunderte sich über das Aussehen seiner Großmutter. „Großmutter, warum hast du denn so große Augen?“, fragte der rote Yoshi. „Damit ich dich besser sehen kann.“ Und da fragte der rote Yoshi weiter: „Aber Großmutter, warum hast du denn so ein großes Maul?“ „Damit ich dich besser fressen kann!“, rief die Stimme und da sprang der Kettenhund aus dem Bett der Großmutter. Der rote Yoshi erschrak und stürzte fast zu Boden. „Wo, wo ist meine Großmutter?“ Der Kettenhund trat näher und bleckte die Zähne. „Die habe ich schon verschlungen“, verkündete er triumphierend. „Und jetzt bist du dran.“ Der rote Yoshi schloss ängstlich seine Augen und hoffte, dass es bald vorbei sein würde, als plötzlich jemand hinter ihm die Tür eintrat. „Niemand tut demjenigen etwas zuleide, der mich besänftigt hat“, sagte der Wiggler und verfärbte sich vor den Augen des roten Yoshis. Der Kettenhund bellte garstig und ging auf den wütenden Wiggler los. Die beiden lieferten sich einen unerbittlichen Kampf. Einzelne Teile der Kettenhundkette und einzelne Schuhe des raupenähnlichen Wesens flogen durch den Raum. Und dann geschah etwas Unvorhergesehenes. Der gereizte Wiggler stieß sich so heftig gegen den Kettenhund, dass dieser die Großmutter des roten Yoshis wieder ausspukte. „Großmutter! Oh, Großmutter!“, rief der rote Yoshi gumbastisch vor Freude und umarmte sie. Der bezwungene Kettenhund zog währenddessen mürrisch ab. „Hier, trink“, sagte der Dinosaurier freundlich und reichte dem Wiggler die Flasche mit dem Traubensaft. Gierig nahm der Wiggler einen Schluck und erhielt seine ursprüngliche Farbe wieder zurück. „Und nun lasst uns den guten Traubensaft und die Cookies deiner Mutter genießen“, verkündete die Großmutter und bat den roten Yoshi und den Wiggler zu Tisch. Und wenn der rote Yoshi nicht misstrauischer geworden ist, dann rettet der Wiggler ihn noch heute.

Liebe Grüße **Sabrina Rinner**

N-ZONE: Oh Mann, das war einfach spitze! Toll geschrieben, echt unterhaltsam und ungemein kreativ! Wir sind über alle Maßen begeistert! Vielen, vielen Dank für diesen echt richtig guten Text – du hast uns allen den Arbeitsalltag versüßt :-D

Der wütende Wiggler sorgt in dem Märchen für Gerechtigkeit: Er rettet den roten Yoshi und den Tag!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

ZEIT FÜR EINE E3-PRESSEKONFERENZ?

Seit 2013 setzt Nintendo auf der E3 nicht mehr wie die anderen Konsolenhersteller auf eine Pressekonferenz, sondern auf voraufgezeichnete Videos. Doch ist das noch der richtige Weg?

LUKAS: Nun, Katha, die E3 naht wieder einmal mit großen Schritten. Nach und nach geben die Entwickler und Publisher dieser Welt ihre Pläne bekannt. Nintendo hat sich – kurz, bevor wir diese Zeilen schreiben geäußert und verraten, dass es erneut eine Nintendo-Direct-Spezialausgabe geben wird. Zudem wissen wir seit einiger Zeit, dass ein *Super Smash Bros.*-Turnier stattfinden wird. Seit 2013 erregt Nintendos Weg, neue Spiele auf der E3 zu zeigen, die Gemüter: Während Sony, Microsoft und Co. knapp vor der Messe ihre Line-ups sowie diverse Neuankündigungen im Rahmen von pompösen Pressekonferenzen präsentieren, setzt Nintendo seit der Messe vor fünf Jahren eben auf diese speziellen Nintendo-Direct-Ausgaben, also voraufgezeichnete Videos. Anschließend wird das Messegeschehen von einem fast durchgehenden Livestream namens Nintendo Treehouse begleitet. Das hat sich so weit bewährt – jedoch frage ich mich, ob es nicht Zeit wäre, es mal wieder mit einer klassischen Pressekonferenz zu versuchen. Bei den E3-Directs fehlt mir einfach das gewisse Etwas, das Spektakuläre, was den Shows der anderen Hersteller innewohnt. Die Videos sind interessant, manchmal lustig, aber insgesamt doch etwas steril. Was meinst du dazu?

KATHA: Nintendo ist ein paar Mal mit Pressekonferenzen auf die Nase gefallen – man erinnere sich an das Wiimote-Debakel bei der Präsentation von *The Legend of Zelda: Skyward Sword* oder an das an Fremdscham kaum zu überbietende Amateur-Orchester bei der Vorstellung von *Wii Music*. Außerdem zeigt der Verzicht auf eine riesige Bühnenshow, dass Nintendo über dem „Wettrüsten" der beiden Konkurrenten steht. Die Industriegrößen Rockstar Games und Blizzard sind ebenfalls dafür bekannt, keine E3-Shows zu veranstalten – sie haben es schlicht und einfach nicht nötig, mit Promiparaden und bezahlten Jubelpersern um Aufmerksamkeit zu heischen. Während andere Publisher und Entwickler Rendertrailer, die höchstens erahnen lassen, wie das Spiel einmal aussehen könnte, auf der großen Bühne präsentieren, zeigt Nintendo (oft) richtiges Gameplay und spielt live im Stream vor. Da kann man sich ein viel besseres Bild machen. Ich denke zudem, dass wir als „Profis" gerne mal überschätzen, wie intensiv Spieler hierzulande die E3 verfolgen. Klar informiert man sich über die Ankündigungen und Neuigkeiten, aber wie viele Gamer bleiben wirklich wach, um sich die Pressekonferenzen live reinzuziehen oder sehen sie meinetwegen am nächsten Tag an? Ich glaube, so viele sind das gar nicht. Ergo: Das Geld investiert Nintendo also lieber woanders – und das ist völlig in Ordnung für mich!

LUKAS: Ich zumindest bin vor meiner Anstellung als Redakteur gerne für die E3-Pressekonferenzen wachgeblieben – aber ich verstehe natürlich deinen Punkt und denke, du hast schon recht. Trotzdem sollte Nintendo die Gunst der E3-Stunde, zu der die gesamte Videospielwelt nach L.A. schaut, zumindest ab und an – muss ja nicht jedes Jahr sein – etwas mehr nutzen. Mit der Switch hat Nintendo ein Gerät geschaffen, das nur so aus den Regalen fliegt und die Spiele – auch jene der Drittheresteller – verkaufen sich blendend. Da fände ich eine Show, die aussagt „Wir sind wieder da!" durchaus angebracht – an den Kosten sollte es bei Nintendo ja nicht scheitern. Ich denke, meine Befürchtung ist, dass Nintendo nun, da sie den Zugang zum Massenmarkt wiedergefunden haben, zu sehr Mäuschen spielt und darum als einer der „Big Player" am Konsolenmarkt trotz aller Erfolge nicht wahrgenommen wird. Wie siehst du das?

KATHA: Das stimmt, Nintendo darf sich keinesfalls auf dem Erfolg ausruhen und Däumchen drehen. Die ganzen Leute, die sich eine Switch zugelegt haben, die wollen mehr! Um die Switch weiter als ernst zu nehmende Konkurrenz bei den restlichen Konsoleros zu etablieren (und Kaufinteresse zu wecken), wäre es tatsächlich ein deutliches Zeichen, wenn Nintendo sich nach all den Jahren wieder auf die große Bühne traut.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2018 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

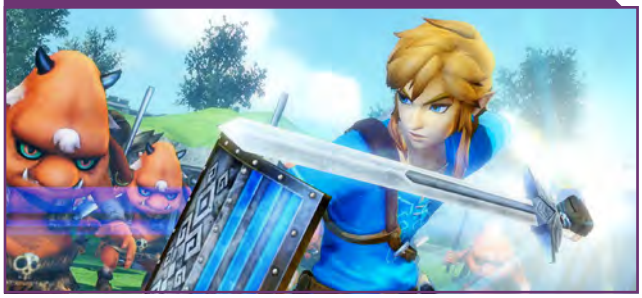
Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

AUSGABE 07/2018

ab 13.06.18 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

HYRULE WARRIORS DEFINITVE EDITION (Test)

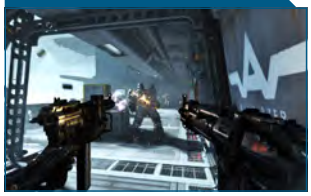


Nachdem es für diese Ausgabe knapp nicht mehr geklappt hat, stürzen wir uns stattdessen nächsten Monat in actionreiche Schlachten mit Link und Konsorten.

MARIO TENNIS ACES (Vorschau)

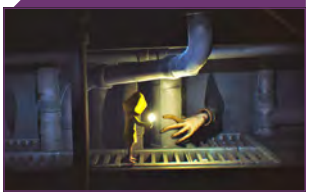
Sofern alles nach Plan läuft, können wir euch im nächsten Heft erste Spieleindrücke von Marios sportlichem Engagement auf dem Tennisplatz bieten.

WOLFENSTEIN 2: TNC (Vorschau)



Wir spielen die Switch-Fassung des Ego-Shooters Probe und geben eine Einschätzung zur Umsetzung ab.

LITTLE NIGHTMARES C. E. (Test)



Wenn ihr auf atmosphärische Gruselabenteuer steht, könnt ihr euch auf diesen Test besonders freuen.

Google Play

iTunes Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Kegel, Svenja Klausing, Sascha Lohmüller, Lukas Metzger, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Katharina Reuß, Felix Schütz, Sönke Siemens, Jannik Weigl

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der CMG Computec Media Group

TENNIS
WORLD TOUR

29.05.2018*

JETZT VORBESTELLEN UND BONUSINHALTE SICHERN!

Vorbestellerbonus nur bis 29.05.2018, bei ausgesuchten Händlern.

ANDRE AGASSI
UND SEIN 95ER OUTFIT

WILSON PRO STAFF 97RF
ROGER FEDERERS SCHLÄGER

LEGENDS EDITION

ZUSÄTZLICHE INHALTE

ANDRE AGASSI
UND SEIN 95ER OUTFIT

WILSON PRO STAFF 97RF
ROGER FEDERERS SCHLÄGER

EXKLUSIVER TRAINER
ERFAHRUNGS-BOOST

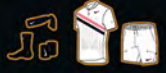
5 FÄHIGKEITSKARTEN

JOHN MCENROE
UND SEIN 90ER OUTFIT

WILSON PRO STAFF 97

LEGENDEN ABZEICHEN
ONLINE

KOMPLETTES NIKE OUTFIT
ROGER FEDER „FRÜHLING 2018" OUTFIT



bigben BREAKPOINT PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH STEAM

* Die Nintendo Switch-Version erscheint am 22.06.2018

PS4 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS4 is also a trademark of the same company. All rights reserved. © 2018 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo. © 2018 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. © 2018 Published by Bigben Interactive and developed by Breakpoint.